SUPER GAMEPOWER

SEGA • NINTENDO

NOVA CULTURAL SETEMBRO 94 - Nº 6 - R$ 4,00

84 PÁGS
130 DICAS
74 JOGOS

UM SHOW DE PANCADARIA

DARKSTALKERS

SANGUE NOVO NA PARADA

- MORTAL KOMBAT II
- WORLD HEROES
- WORLD HEROES 2
- FATAL FURY 2
- BALLZ

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ESPECIAL CES: A COBERTURA DE GAMEPRO MOSTRA TUDO

SEGA CD GANHA O ESPAÇO: HEART OF THE ALIEN, REBEL ASSAULT

GOUKI É SEU!!

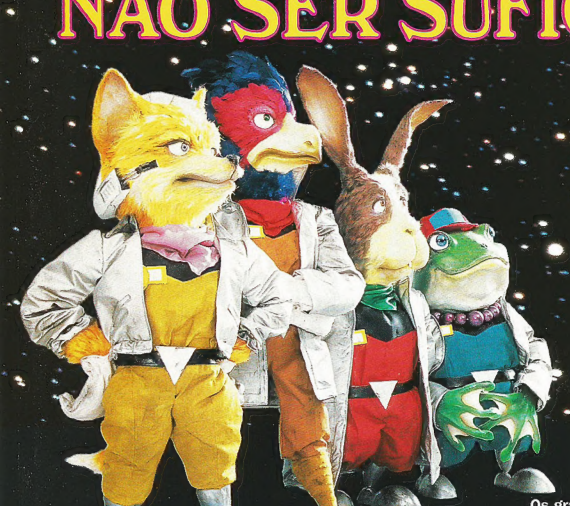
CONTROLE O 17º WORLD WARRIOR E CONHEÇA SEUS GgolpES

JOGO DETONADO É AQUI: DUNE E DEATH OF SUPERMAN ATÉ O FIM

000006
9 770104 611006

SUPER FX

STAR FOX COM CHIP SUPER FX. TUDO O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU ATÉ HOJE PODE NÃO SER SUFICIENTE.

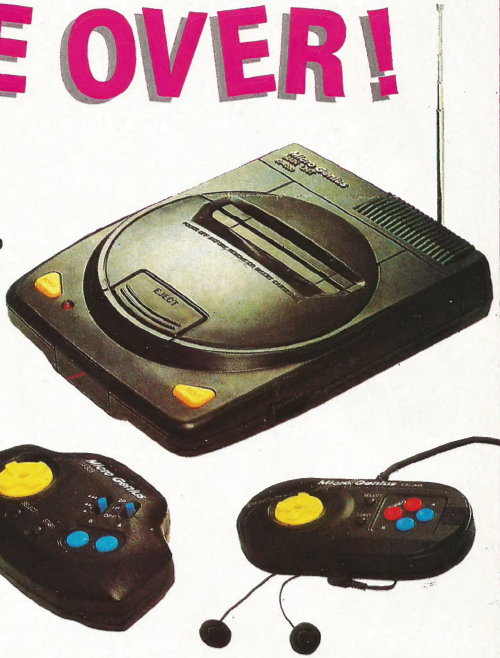


Os grandes desafios não esperam que você esteja pronto para enfrentá-los. E o maior deles já está aí. Star Fox é o futuro dos videogames de ação. Imagine-se no controle de um poderoso caça interestelar fortemente armado, mas ainda em fase experimental. Agora, pilote (e controle!) este caça a uma velocidade absurda contra as forças de invasão com tanques, naves de combate e armas laser. Eleve tudo isso à potência do chip Super FX, capaz de criar um fantástico realismo tridimensional como nunca se viu antes. O que você vai encontrar são inimigos mais rápidos e muito mais espertos, velocidade e ritmo alucinantes. Coragem, experiência e perícia. Junte tudo o que você já aprendeu até hoje, que o desconhecido está à sua espera. Entendeu porque só os melhores jogam aqui?

STARFOX
Nintendo
O Incrível
Microchip
Super FX
cria Efeitos
Especiais
Surpreendentes!
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER FX
STARFOX
THE Best
play Here
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
PLAYTRONIC

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o seu console que já era! Por isso, garanta logo seu MICRO GENIUS. O videogame de última geração que tem um preço que não deixa seu pai com cara de quem saiu da jogada. Afinal, você não vai querer ser chamado de grosso pelo resto da vida!



Micro Genius

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS
IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US$ 70 por **US$ 48**
IQ-701 - de US$ 50 por **US$ 38**
IQ-501 - de US$ 50 por **US$ 38**
GOOD BOY - Computer Game - de US$ 50 por **US$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS
Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US$ 20 por **US$ 7**
Joystick Hiper TJK-305 - de US$ 12 por **US$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE
Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US$ 20 por **US$ 11**
Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US$ 7 por **US$ 3**
Pistola TLG-403 - de US$ 14 por **US$ 8**

SUPER GAME POWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE
Animaniacs 20
Ballz 32
Bubble & Squeak 36
Combat Cars 37
Contra: Hard Corps 18
Dune: The Battle of Arrakis 72
Earthworm Jim 15
Ecco: The Tides of Time 20
Fatal Fury 2 54
Legends of the Justice L. Task Force 18
Mega Man: The Wily Wars 19
Mickey Mania 17
Mortal Kombat II 22
Pelé 2 52
Super Return of the Jedi 17
The Lion King 15
The Punisher 19
World Heroes 34

SNES
Animaniacs 20
Batman: The Animated Series 19
Beauty & The Beast 30
Death of Superman 68
Demon's Crest 18
Donkey Kong Country 15
Earthworm Jim 15
Legends of the Justice L. Task Force 18
Looney Tunes Hoops 17
Mega Man X 2 18
Mickey Mania 17
Mortal Kombat II 22
Pocky & Rocky 2 27
Samurai Shodown 14
Shien 26
Street Racer 20
Super Formation Soccer 94 53
Super Punch-Out 17
Super Return of the Jedi 17
Sylvester & Tweety 20
The Lion King 15
Virtual Bart 31
Vortex 20
Wild Guns 20
World Heroes 2 28
X-Men 19

MASTER
Dynamite Headdy 50
Jungle Book 50
Sonic Spinball 51

SEGA CD
Heart of the Alien 38
Mickey Mania 17
Rebel Assault 40
Samurai Shodown 14
Super Return of the Jedi 17

JAGUAR
Doom 16
Wolfenstein 3D 48

3DO
Battle Chess 44
Gex 15
John Madden Football 52
Real Pinball 44
Road Rash 19
Samurai Shodown 14
Shock Wave 46
Toon Time 45

ARCADE
Darkstalkers 56
Legends of the Justice L. Task Force 18
Primal Rage 14
Super Street Fighter II Turbo 60

PORTÁTEIS
Donkey Kong Land (Super GB) 16
Mortal Kombat II (GB) 22
Mortal Kombat II (GG) 22
Sonic Triple Trouble (GG) 16

PC
Lombard RCA Rally 79

CD-I
Burn Cycle 16

NINTENDO ULTRA 94
Killer Instinct 14

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO
Indústria do videogame alucina com show de novidades 12

PRÉ-ESTRÉIA
O melhor da CES num especial com a marca Gamepro 14

GOLPE FINAL
Fatal Fury 2 chega para Mega. Confira os golpes e sequências 54

SUPERGP DICAS
Seis páginas repletas de dicas com os jogos mais quentes 62

DETONADOS
Todos os segredos de Death of Superman (SNes) e Dune (Mega) 68

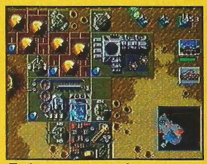
COMPUTER ZONE
Faça os competidores engolirem poeira em Rally 78

SUPERGP EXPRESS
Donatello & Cia se vestem como a turma do dr. Spock e viram bonecos 80

FINAL STAGE
Levante a taça da nova versão de Formation Soccer 82

Killer Instinct, para o 64 bits da Nintendo, foi uma das atrações da CES (pág. 14)

Esporte Total de cara nova mostra F. Soccer (pág. 53)



Todos os macetes de Dune, um desafio à inteligência (pág. 72)

Lute usando Gouki. O mais recente mistério de Street Fighter foi desvendado (pág. 60)

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

SUPER GP CARTAS

CARTA DO MÊS

Sou fanático por essa que é a melhor "game magazine" do Brasil e da América. Leio ***GamePro*** e é cada vez mais difícil saber qual a melhor, pois a ***SuperGP*** também é de primeiro mundo. Até uns amigos que não curtem games são vidrados na revista. Espero que a ***SuperGP*** mantenha a imparcialidade, sem rabo preso, falou? Perguntas: Baby, qual o código para usar Rat King no T. Fighter, das **Turtles**? Há algum truque no jogo não publicado? E o Guile, continua sendo o maior apelão? Abraço e um dragon punch. Marjorie, pelo menos um autógrafo você me dá, não? Um beijo e uma flor! Lord, qual grupo de rock que você curte? Eu curto Guns N'Roses. Disseram que o T2 do Sega CD tem a trilha sonora deles, é verdade? Marcelo, e o sistema de compressão de memória do SNes, quando sai? A Playtronic traduzirá RPGs? Chefe, por que seu cabelo é igual ao do Goku? Para mim você é mutante: tem óculos do Superman, o sorriso do Sílvio Santos, a sobrancelha da Madonna, o nariz do Waho, o cabelo da Lisa Simpson, o corpo do Dhalsin e o cérebro do Krang! Fatality para você e uma proposta indecente para sua secretária!!

Mauri Carrasco
Campinas - SP

Mauri, O Chefe nem deixou responder sua carta. Abraços gerais da Redação.

GAME IDÉIA

Forças alienígenas invadem a terra. Para sobrepujar a supremacia alien, 3 das melhores agentes da interpol formam o "Blond War Team". Alucinante ação em 10 fases, no estilo de **Final Fight** e 3 modos: story, versus e group fight. Detone os aliens com essas supergatas!!

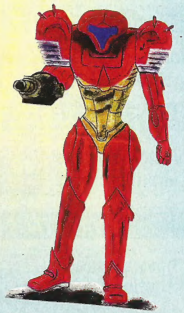
As três gatas do Mauri Carrasco

MALUCO BELEZA

Mais uma vez, estou no ar, nas asas da simulação com um "Aces Higth" (Iron Maiden), viajando nas alturas. Já detonei **Star Fox** nos três níveis. Entrei no buraco negro (nível 1) e estive em outra dimensão (nível 3). Não existe mais nenhum buraco para entrar ou sair? Isso sem contar a amiguinha mamífera que quebra um galhão no nível 2. Estou cansado de ver o chifrudo ficar babando aquela telecinese e chorar blasters para no final ficar com a mesma cara de cubo dos outros níveis. É detonar e ir pro abraço. Na carta anterior para o chefe, peguei pesado nos palavrões. Foi mal. Juro que na próxima será mais agressão visual que verbal.

André Luis Ferraz Elias
São Paulo- SP

Chefe: *Cara de cubo, agressão visual. Pelo jeito, esse cara está no ar. Nas nuvens de Cubatão!!*



BRONCA

A união da *Supergame* com a *Gamepower* foi uma grande sacada. A revista está ótima! Mas nem tudo é perfeito: o Circuito Aberto deveria ter mais espaço. No nº 3 quase não há novidade sobre videogame. A linguagem da revista é complicada. Espero que melhore ainda mais.

Sumai Gonçalves Ramos
Ipanema - MG

LM: Belo nome, hein! Seguinte: o chefe disse que vai meditar uns três dias para decidir se você tem razão. Mas a gente mostra só o que existe, falou?

FASE BÔNUS

Eaí feras do game! Esta revista é a melhor, mais completa e nunca dá Tilt. Queria parabenizá-los pelas dicas quentíssimas da edição 3 e pela matéria de **Sewer Shark,** que está de arrasar. SENSACIONAL!

Fábio Régio Tarti
São Paulo - SP

Alô galera da SGP! Estou adorando, para falar a verdade, estou até babando pela revista! Está demais. As dicas, promoções, tudo enfim. Para deixar as concorrentes no chinelo. Com a ***SGP*** ninguém está podendo!

Wilson Kazuhiro Ueda
Cambará - PR

ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.

Innovative Ways

O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra os mais novos lançamentos da Tectoy (Sega), Playtronic (Nintendo) e da Abril Vídeo (Disney) a preços super acessíveis, pronta entrega e com um atendimento especial que só o Armazém oferece. E mais, encontra o tratamento dos bons tempos, fala com quem resolve e faz sempre o melhor negócio.

Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

ARMAZÉM ELECTRIC CO.
O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

R.PARAGUAÇU, 45 - PACAEMBÚ - SP - S PAULO - 05006-010
TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 66-8794

Alagoas: (082) 241 9133, Bahia: (071) 241 8377, Ceará: (085) 253 3198, Brasília e Goiás: (061) 361 0292, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 590 7043, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S.Paulo Interior: (0146) 42 1333, (0192) 41 1429, S.Paulo Litoral: (0132) 38 9523, S.Paulo Capital: (011) 917 2228.

TECTOY

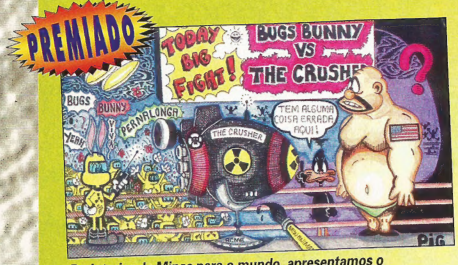
Nintendo
PLAYTRONIC

abril vídeo

SUPER GP CARTAS

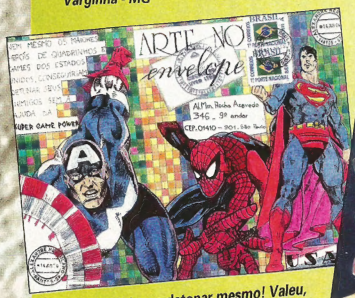
ARTE NO ENVELOPE

André Luis Reis Revair, de Varginha, lá nas Minas Gerais, deu um banho e fica com um cartucho de SNes. Mas a dsiputa não foi fácil.

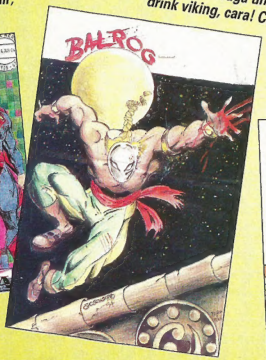


Do interior de Minas para o mundo, apresentamos o rei da pena deste mês, André Luis Reis Revair, Varginha - MG

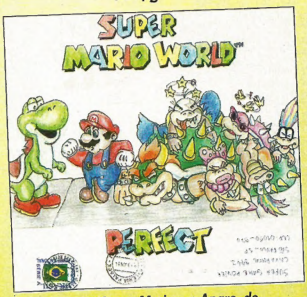
Chocante! Traga um desses cérebros para gente tomar um drink viking, cara! Cléber Ferreira de Sousa, Brasília - DF



Estamos aqui para detonar mesmo! Valeu, Victor David Custódio Sagica, Santos - SP



Josemberg Oliveira da Silva, Mamanguape - PB



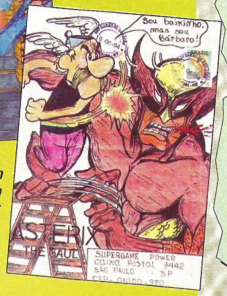
Aventuras de Super Mario em Angra, de Douglas de Lima e Silva, Angra dos Reis - RJ

Marcelo Lopes Nogueira, São João da Boa Vista - SP

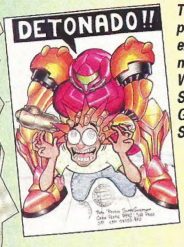
Taí caras, vocês desenharam um timaço de campeões, modéstia à parte. Marcelo Alves dos Santos e Anderson Alves dos Santos, Sumaré - SP

DETONE O CHEFE

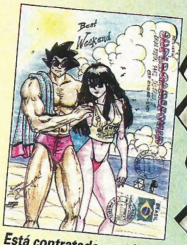
Os caras advinharam como o chefe fica quando a maré não está para peixe! Cosmirdon de Sá Coimbra e Edivaldo de Sá Coimbra, Ubá-MG



E o Obelix nem veio ajudar a barbarizar. Jack Roberto Ferrari, Juiz de Fora - MG



Também não precisava exagerar, meu irmão! Walmir S. Santos, Guarulhos - SP



Está contratado, cara! Jason Domingos, B. Horizonte- MG

Que é isso, cara? O chefe na África? Marcos Antônio da Silva, Olinda - PE

Nintendo
PLAYTRONIC
NÓS FAZEMOS O FUTURO.
THUNDER GAMES
SEGA
TEC TOY
Bonés NBA e NFL
Fone/Fax: (011) 917-2228
RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000
Filmes Infantis
LIGUE AGORA
REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX
VALORIZE SEU REAL!
AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

SUPER GP CARTAS

RPG

No jogo **Shining Force II**, como faço para pegar Fielder. Só falta ele para completar o meu exército.

MK: *Primeiro é preciso ver a mãe acariciando Fielder em Bidoh. Prossiga o jogo e, após derrotar Zalbard, ache Fielder em Tristam. Ele é um bird warrior muito forte. Ele será útil em seu grupo.*

LEITOR IMPORTADO

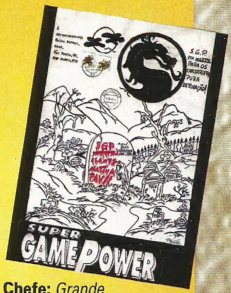
Caríssima ***SGP***. Apesar de morar na Itália há dois anos, sou paulistano da Bela Vista, Sampa. Escrevo para informar que a ***SGP*** dá de dez a zero nas revistas daqui, com muito mais dicas, matérias e especiais. Não poderia perder esta oportunidade e mostrar para o Brasil inteiro a cara da italianada quando perderam o tetra para a seleção canarinho. Avante Brasil, avante ***SGP***!

Bruno Torrezan
Firenze - Itália

PLAY BOY

Eaí tchurma da ***SGP***, tudo legal? Escrevo por que achei a idéia da união GP com SG bárbara! Não é a toa que dizem que a união faz a força. Para vocês terem idéia, a minha leitura predileta era a Playboy, Atualmente é a ***SGP***, pois sou um cara de bom gosto, modéstia parte. Espero que gostem da minha Arte no Envelope. Ela mostra onde as outras revistas de game fazem sucesso - no jardim da saudade. Isto só podia sair da mente genial do chefe. Queria a opinião da redação sobre meu desenho.

Reginaldo Bertold
Itajaí - SC



Chefe: *Grande Bertold, seu desenho virou pôster na minha sala. Seus traços lembram as ilustrações dos folhetins no começo do século, uma obra de arte. Isso é que eu chamo de natureza morta! Quanto à Playboy, você continua com um excelente bom gosto.*

CLUBES

Action Game Club - Nosso clube trabalha com SNes, Mega e Nintendo. Temos jornalzinho de dicas, campeonatos e seção de recordes. Para associar-se basta enviar uma taxa de R$ 1. O endereço é: BR 101, nº 492, Cidade Alta, Araranguá S.C. CEP 88900-000.

ANIMAL

O Cláudio F. Estima, de Ibiúna, SP, leva o Gatinho pelos seus feitos em Street. Capricha pra levar o leão, garoto!

PEGADINHA

Super GP Responde

Olá pessoal! Aí vão algumas perguntas:
1- Qual o melhor console, o 3DO ou o Jaguar?
2- O Jaguar roda CD de música? E o 3DO?
3- Quais Softhouses fazem jogos para eles?
Um abração para o Chefe!

Juliano Lorensi
Poá- RS

MK: *Ok Juliano, aí vão as respostas:*
1- Isso é opinativo. Se responder corro o risco de cometer o pecado da imparcialidade. 2- O Jaguar só roda cartucho. O 3DO roda CD Games e CD de música.
3- A Atari produz a maioria dos títulos para o Jaguar e a Electronic Arts para 3DO.

Amigos da ***SGP***.
- Porque o **Super SF II** para Snes só tem 32 Mega e o do Mega Drive tem 40, se os dois têm a mesma capacidade?
- A Nintendo tem algum projeto para lançar o CD-ROM do SNes?
A revista está alucinante!

Charles Silva Melo
Belo Horizonte - MG

MB: *Eta pergunta difícil, sô! Talvez para chegar à qualidade do SNes, a Capcom injetou memória na versão para Mega. Parece que deu certo. A Nintendo não vai lançar de CD-ROM, nos próximos dois anos.*

JOGO FRÁGIL

Comprei um Super Nintendo para meus filhos e, como o pessoal da loja me disse que eu poderia usar fitas japonesas sem problema, escrevi a um irmão que está morando no Japão para que ele me enviasse algumas fitas de lá. Ele escreveu de volta, pedindo mais especificações sobre as fitas, pois não conhece o console e disse que lá existem mais de 300 fabricantes diferentes. Gostaria da sua ajuda para saber como o SNes é conhecido no Japão e como pedir a fita na loja. Ah! Também gostaria de algumas sugestões para jogos de 1 e 2 jogadores.

Rosana Faust
Joinville - SC

MB: *Mamãe sabe tudo! Fez bem dona Rosana de me escrever lá dos chalés de Joinville, pois não há drama em videogame que Marjorie Bros não possa resolver. Principalmente se quem estiver com o problema for uma colega de saias. Seu irmão não encontrou, nem podia ter encontrado. No Japão, o Super Nes leva o estranho nome de Super Famicom. Outro problema é que muitos títulos aqui no Ocidente têm outro nome na terra do sol poente. Assim, o MegaMan daqui se chama Rockman lá. Quanto às sugestões, caso os seus filhos sejam guris pequenos, prefira os clássicos consagrados como Super Mario Collection, da Nintendo.*

Cara Marjorie, gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre o game Daffy Duck.

Alethea Gomes da Silva
São Paulo - SP

MB: *Nossa, que nome diferente, lindo! Parece nome de flor, prima-irmã da Azaléia! Alê, o Daffy Duck já é um jogo antigo e fizemos uma supermatéria sobre ele ainda nos tempos da Game Power. Foi no número 17, na edição que saiu no mês de novembro do ano passado.*

Akira E. A. Gora

A turma do Capitão Gancho ataca de novo

Andam pintando cópias das mais descaradas. Vamos falar de capas. Reparem na "semelhança" entre algumas ilustrações de ***Supergame***, como a do furo sobre os novos lutadores de **Street Fighter II** (edição de setembro de 93) ou de **Vampire Killer**. Mas não pára aí. Quando o Chefe resolveu fazer ***Supergamepower***, com novas e incríveis seções, o sucesso era certo. Qual a consequência? A outra revista tentou imitar a criatividade de ***SuperGP***. O que aqui é Detonado, lá virou Debulhado, só que sem chegar ao final do jogo e sem as preciosas dicas para o leitor. Debulhado, só no nome. O mesmo acontece com Dicas, com Cartas... De qualquer modo, ***SuperGP*** não pára. Nesta edição temos uma nova cara para a seção Esporte Total e preparamos mudanças para a seção Golpe Final já no próximo número. E isso é só o começo. Se você quiser saber o que eles vão publicar amanhã, é só folhear as páginas desta edição. Prefira o original!

COTAÇÕES

Saiba quanto estão valendo os consoles (em reais):

	NOVO	USADO
NEOGEO	800 (ouro) 600(prata)	550
JAGUAR	350	N/D
3DO	720	N/D
MEGA	235	70
SNES	265	90

CLASSIFICADOS

Quem quer um **Street Fighter II Special Champion Edition** para Mega Drive por apenas R$16,00? A dica é ligar para Murilo no fone (0192) 52-7785 (só à tarde). Em Campinas -SP.

Troco a fita **Sonic Blast Man** do SNes por outra de meu interesse. Entrar em contato com Edgard em São Paulo, fone: (011) 591-2737.

Compro urgentemente o jogo **Phantasy Star** para Master System. Tratar com Luiz no tel: (011) 872-5578, São Paulo - SP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

SHOW DE LANÇAMENTOS VAI ARREBENTAR ATÉ FIM DO ANO

A Nintendo anunciou o nome oficial do seu videogame de 64 bits. Agora é Nintendo Ultra 64. Na CES (Consumer Electronic Show), realizada no primeiro semestre em Chicago, a Nintendo só fez demonstrações com Silicon Graphics. Mas em um hotel próximo houve uma demonstração do aparelho Ultra 64, num show privado. Uma das parceiras da Nintendo, a WMS Industries, mostrou dois jogos: **Killer Instinct**, um game de luta, e **Cruisin'USA**, de corrida. Simplesmente fantásticos. Em princípio, a mídia do Ultra 64 será cartucho, mas o design do aparelho mostra claramente que poderá ser conectado em CD-ROM e outros periféricos. O lançamento do aparelho doméstico está previsto para a primavera de 1995. Para SNes, a estrela foi **Donkey Kong Country**, além de um periférico chamado Life Fitness, um controle tipo bicicleta ergométrica. A Sega não marcou presença nesta CES. Agora é a vez da Goldstar lançar seu aparelho padrão 3DO, seguindo a Sanyo e AT&T. E a Criystal Dynamics mostrou seu **Samurai Shodown** para 3DO. No estande da Atari, o destaque foi o CD-ROM para Jaguar que será lançado no fim do ano. A partir do ano que vem, a Summer CES vai se chamar CES Interactive e vai contar com novidades em multimídia. Será sediada na Filadélfia.

AS NOVAS DO 3DO

A jogada que cantamos na ***GP*** 21 (a do **Street Fighter Collection**) não se realizou, mas a Capcom vai lançar nada mais nada menos que **Super Street Fighter II X** (**Turbo**) para 3DO. Previsto para novembro, o jogo promete decolar a venda do aparelho. Tomara que lancem controles próprios. E a American Laser Games lançou a Game Gun, um controle tipo pistola. Deve ser usado nos jogos **Mad Dog McCree** e **Who Shot Johnny Rock**, entre outros.

AS NOVIDADES DA CES

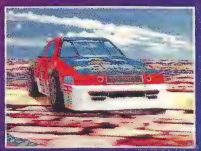
Veja a imagem gerada no Silicon Graphics do Donkey Kong

Goldstar vai ter seu aparelho padrão 3DO

Jaguar CD é uma das armas da Atari

AS NOVIDADES 32 BITS DA SEGA

Virtua Fighter para Saturn vai de vento em popa



Daytona USA é outro que promete arrebentar

Novas imagens de Panzer Dragoon

Um dos primeiros jogos: Clockwork Knight

Um RPG monstruoso também está sendo preparado

Super 32X terá Virtua Racing reformulado

The Ultimate Fighting tem elementos originais (32 X)

O arcade Titan vai detonar com Golden Axe The Duel

3DO ATACA

Com SSF IIX as vendas do 3DO vão decolar

Pistola no 3DO: Mad Dog como no arcade

CAPCOM E KONAMI SEMPRE EM ALTA

Dark Stalkers será a última palavra em jogos de luta

Breath of Fire II: sequência do RPG de grande sucesso

A Konami ataca com Parodius 2. Muito humor

NOVAS MÚSICAS NO NEO CD

Alguns jogos de Neo Geo CD terão suas músicas arranjadas para CD. Imaginem como vai ficar Samurai Shodown

JAPÃO COM SEGA

E o Sega Saturn continua a todo vapor no Japão. O desenvolvimento de **Virtua Fighter** vai bem. Já usando 500 polígonos por personagem, o jogo começa a ganhar corpo. Mais incrível que **Virtua Fighte**r promete ser o **Daytona USA**, em fase primária de desenvolvimento (5%). **Panzer Dragoon** começa a ficar completo. O jogo conta com muitos pontos de visão. **Clockwork Knight** também está em fase de acabamento. E um RPG para Saturn foi confirmado. É **Riglord Saga**, totalmemte em 3D. O outro projeto da Sega, o Super 32 X também mostra suas caras. **Virtua Racing Deluxe** conta com mais velocidade, cores, carros e pistas. Também tem a notícia de um jogo de luta para 32X: **The Ultimate Fighting**. O jogo tem efeito zoom e, dependendo das peças que usar em seu personagem, os golpes variam. O Titan, o arcade compatível com o Saturn, já tem jogo. É **Golden Axe The Duel**. Nada mais nada menos que um jogo de luta com personagens de **Golden Axe**.

SNK EM AÇÃO

Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK vai esquentar o mercado. A maioria dos jogos serão apenas passados para o CD sem nenhuma modificação. Mas jogos de muito sucesso, como **Samurai Shodown** e **Art of Fighting 2**, terão sua trilha sonora refeita para CD. E os próximos lançamentos da SNK serão **Neo Samurai Spirits** e **The King of Fighters**, um jogo de luta com os personagens da série **Art of Fighting** e **Fatal Fury**.

STREET MÍDIA

No fim de julho, o desenho de Street passou nos cinemas japoneses. Quem viu disse que foi um show. Resta saber se alguma distribuidora vai se interessar. E no fim do ano vai passar o filme de Street Fighter, cujo cast apresentamos na edição do mês passado.

STREET: DESENHO NO BRASIL?

A esperança é a última que morre. Vamos esperar

SNES NO SATÉLITE

O sistema de ligar o SNes a um satélite e receber informações já está tinindo. Para usá-lo basta ter uma antena BS (Broadcast System), um Tuner BS e um cartucho próprio (custa US$140). Boa notícia: o uso do sistema é gratuito. A má: esse sistema não existe no Brasil.

JOGOS E JOGOS

A Capcom pretende atacar em todas as frentes: para arcade, vamos ter **Dark Stalkers**, **Super Muscle Bomber**, **Powered Gear**, **X-Men** (este também para SNes), **Battle Circuit** e, pasmem, **Street Fighter Movie Edition** (título provisório). É uma versão digitalizada feita a partir do filme! Para SNes ainda temos **Breath of Fire II**, um super RPG. A Saurus, de **World Heroes 2**, agora vai converter **Art of Fighting 2**. Se for a mesma qualidade de **World Heroes**... vai detonar! A Konami lança seu futebol **Perfect Eleven** (você já conferiu na ***SGP*** passada) e também promete **Parodius 2** para novembro. Ufa!

ESPECIAL CES

O Melhor da CES

Leitor da ***SuperGP*** é leitor informado. O Chefe usou de sua influência com nossa parceira americana ***Gamepro*** e trouxe uma cobertura de primeira linha para as páginas da revista mais adorada da galáxia. A feira mais quente do planeta trouxe inúmeras novidades, mesmo com algumas empresas não mostrando todos os seus trunfos, como a Sega. Prepare o babador e caia de boca no Especial de 8 páginas preparado sob medida para você.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

CAMPEÃO

CES

Killer Instinct

NINTENDO ULTRA 64

O Project Reality surpreende com seu primeiro jogo - **Killer Instint** - e um novo nome - Nintendo Ultra 64. Na CES, a Nintendo exibiu uma versão arcade do Ultra 64 com **Killer Instinct**. O jogo combina **Street Fighter II** e **Mortal Kombat**, com lutadores que podem usar movimentos de controle ou de teclas, ou até um sistema combinado que permite fazer tanto o **SF** dois-em-um e o **MK** com malabarismo em uma combinação de todos em um! Os efeitos de 64 bits do Killer incluem traçados perfeitos quando os personagens se afastam um do outro em uma ponte por cima de um abismo e a rotação do cenário quando os lutadores se mexem. Você também poderá atirar os inimigos pela janelas para lutar nas áreas ocultas.

Nintendo
Disponível no último trimestre de 94 para arcade e no último trimestre de 95 para Ultra 64

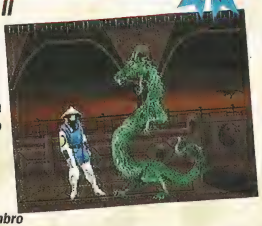
DESTAQUE SNES

CES

Mortal Kombat II

SNES

Prepare-se: **Mortal Kombat II** ficou mais mortal ainda. Confira a pré-estréia deste jogão em matéria na página 12.



Disponível em dezembro

CAMPEÃO

CES

Primal Rage

ARCADE

A Consumer Electronic Show, a famosa CES, não é o melhor lugar do mundo para você procurar jogos de fliperama, mas este ano ela apresentou uma novidade de primeira no ramo. As lutas de dinossauros da **Primal Rage** bateram quase tudo aquilo que você já viu no gênero. Houve gente que se animou tanto que chegou a sair dizendo que **Primal Rage** é o herdeiro natural de **Mortal Kombat II**. No mínimo, vale conferir.

Time Warner Interactive
Já disponível

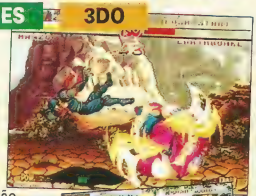
DESTAQUE SNES

CES

Samurai Shodown

SEGA CD **SNES** **3DO**

As três versões de **Samurai Shodown** foram responsáveis pelas maiores filas da feira. Esse arcade de luta sensacional está programado para sair este ano em SNes, Sega CD e 3DO. A versão Sega CD está de matar! Cada jogo será uma tradução direta do arcade Neo-Geo, com 12 guerreiros fortemente armados em um confronto direto.



A versão para Sega CD...

Sega CD: JVC
Disponível no último trimestre de 94

Super NES: Takara
Disponível em novembro.

3DO:
Crystal Dynamics
Disponível em dezembro.

...e a versão do 3DO

DESTAQUE MEGA

CES

Earthworm Jim

MEGA **SNES**

Uma minhoca se arrasta até embarcar clandestina numa nave e se transformar em Earthworm Jim, um novo super-herói equipado com um laser destruidor. O criador do **EJ**, David Perry, foi o responsável por Aladdin da Disney. O **EJ** terá ações intensas de correr e atirar, efeitos sonoros sérios e personagens estranhos como a Princesa fulaninha e Major Mucus.

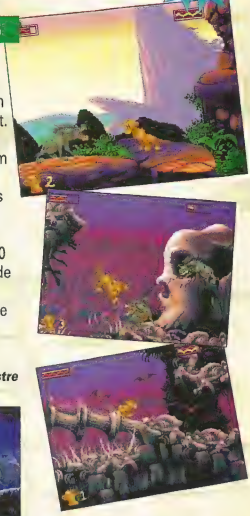
Playmates Toys
Disponível em outubro

DESTAQUE MEGA

CES

The Lion King

MEGA **SNES**



O **Rei Leão** é a mais recente colaboração entre Disney Software e a Virgin Interactive Entertainement. Como Simba, o filhote de leão, os jogadores revivem o filme e tentam vingar a morte do Rei embaixo das patas do malvado Scar. O cartucho de 24 mega tem trilha de Elton John e 2000 animações. Simba deixa de ser um filhote inocente e vira o Rei da Selva durante o jogo.

Virgin
Disponível no último trimestre de 94

DESTAQUE 3DO

CES

Gex

3DO

O lagarto Gex foi parar na Media Dimension, onde filmes bons e shows de TV de segunda categoria ditam as regras; um perverso mundo western e um kung fu cruel estão entre os vídeos mais estranhos já lançados. Para lutar contra os vilões da TV, Gex aplica um golpe giratório com a calda na cabeça do adversário, chicoteia com a língua gelatinosa e atira bolas de fogo. Claro, as suas ventosas nas patas permitem que ele fique grudado em qualquer tipo de superfície.

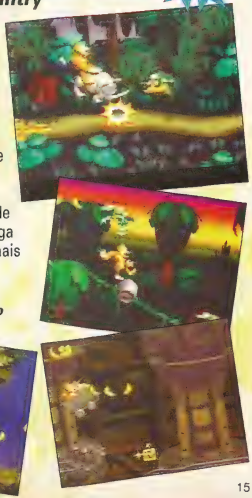
Crystal Dymamics
Disponível em novembro

MELHOR GRÁFICO

CES

Donkey Kong Country

SNES



Donkey Kong está de volta em um jogo que utiliza uma técnica inovadora para criar gráficos fora de série. A Nintendo se juntou a Rare e a Alias para criar uma aventura -plataforma de pulos e socos com mais de 90 fases. O cart de 32 mega tem gráficos tridimensionais e música de primeira.

Nintendo
Disponível em novembro

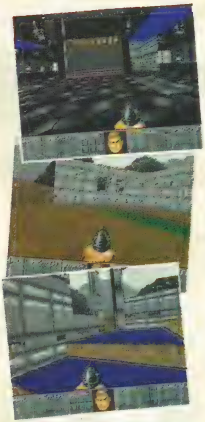
DESTAQUE JAGUAR

Doom

JAGUAR

Os fãs de shooters com perspectiva em primeira pessoa já devem conhecer este jogo em formato PC. É o estilo **Wolfenstein**: você só vê sua mão segurando a arma e atira, deslizando por um labirinto em Marte. A dúvida que fica é se ele tem tanto sangue quanto nas versões para PC.

Atari
Disponível a partir do último trimestre de 94



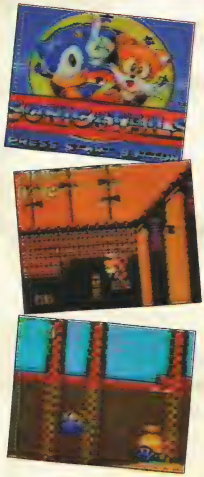
DESTAQUE GAME GEAR

Sonic the Hedgehog Triple Trouble

G.GEAR

O Sonic está muito ocupado tentando ser o rei das guerras de sucessão do videogame. Nessa aventura de bolso, o rápido porco-espinho estrela, com seu companheiro Tails, uma caminhada de um único jogador que passa por seis zonas de diversão padrão. no estilo Sonic. Você pode jogar como Sonic ou Tails, cada um com seus recursos. Sonic também prepara-se para lutar com dois novos personagens, Knuckles e Nack the Weasel.

Sega
Disponível a partir do último trimestre de 94



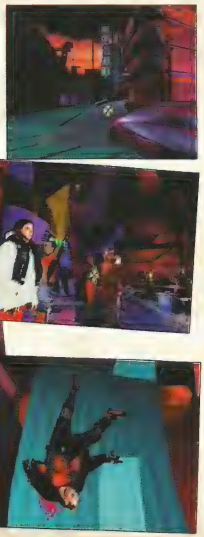
DESTAQUE CD-I

Burn Cycle

CD

O CD-I está se esforçando! **Burn Cycle** é um conjunto de games de mistério em uma cidade Cyberpunk sombria e futurística. Um computador foi implantado no seu cérebro e você tem que descobrir como se livrar dele... e porque ele está lá. Esse disco será proibido para menores.

Phillips
Disponível em dezembro



DESTAQUE SUPER GAME BOY

Donkey Kong Land

G.BOY

Donkey Kong está sendo lançado para Super Game Boy em um cartucho de aventura e ação que utiliza a tecnologia Alias Research de **Donkey Kong Country**. O cartucho apresenta Donkey Kong e seu fiel amigo, Diddy Kong, em uma aventura de saltos e tiros contra um bando de lagartos chamados de Evil Kremlings.

Nintendo
Disponível em novembro

Mickey Mania: The Timeless Adventure of Mickey Mouse

MEGA **SEGA CD** **SNES**

A Disney e a Sony estão trazendo o Mickey para videogame, após 65 anos no cinema. O **Mickey Mania** é um game que leva os jogadores a sete cenários dos filmes de Disney. São 3 mecânicas de jogo: scrolling lateral tradicional, uma corrida por um campo cilíndrico e perspectiva 3D. Mickey Mouse não é só para crianças, tem desafios para jogadores de toda idade.

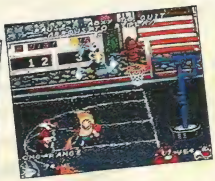
Sony Imagesoft
Disponível em novembro

Looney Tunes Hoops

SNES

O primeiro game de esportes da Sunsoft é um jogo de basquete de rua com duplas de personagens Looney Tunes. Cada jogador possui a habilidade de realizar truques inesperados. Marvin the Martian, por exemplo, saca sua famosa Arma Desintegradora.

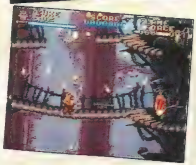
Sunsoft
Disponível em dezembro



Super Return of the Jedi

MEGA **SEGA CD** **SNES**

A trilogia termina com um emocionante cartucho de aventura/ação de 16 mega. As 19 fases seguem o roteiro do filme, levando-o para Jabba, a caverna do Hut, a floresta de Endor e a Morte da Estrela. As seqüências do Mode 7, a música de John Williams e a capacidade de jogar com Leia e Ewok tornam este jogo a mais esperada aventura espacial.



JVC
Disponível em novembro

Super Punch-Out

SNES

Baseado no clássico para fliperama, **Super Punch-Out** tem boxeadores do Super Sport de todas as partes do mundo. Você é o desafiante transparente que atua nos circuitos Minor, Major e Mundial usando golpes de corpo, socos na cabeça e um super upper de direita. Todo lutador tem um ponto fraco específico, até mesmo o Super Macho Man.

Nintendo
Disponível em outubro

PRÉ-ESTRÉIA

GamePro DIRETO DOS USA

Contra: Hard Corps

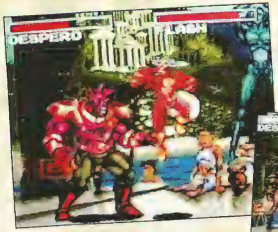
MEGA

O **Contra** está de volta com poder de fogo máximo! A batalha contra os aliens invasores ocorre em 11 etapas violentas. Você pode escolher entre 4 personagens, incluindo um lobisomem e um robô. Você pode planejar o caminho de destruição da esquadra Contra. Cada decisão leva um final diferente. Só falta a versão para SNes.

Konami
Disponível em setembro

Legends of the Justice League Task Force

MEGA **SNES** **ARCADE**

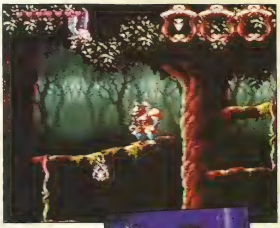


Aqui está um jogo de luta inédito: mocinhos contra mocinhos! Escolha os adversários entre Batman, Super-Homem, Flash, Aquaman, Mulher Maravilha, Green Arrow e outras lendas dos quadrinhos para um corpo a corpo em 10 fases níveis. Os cenários são bem detalhados, e a animação é boa.

Sunsoft
Disponível em dezembro

Demon's Crest

SNES



Os fãs de **Super Ghouls'N'Ghosts**, da Capcom, reconhecerão os cenários mal-assombrados e os inimigos fantasmagóricos neste jogo de ação e aventura. Em , **Demon's Crest**, Firebrand, a abominável criatura voadora, quer recuperar jóias perdidas em sete fases. Durante a busca, Firebrand pode tomar outras formas, cuspir fogo e dar cabeçadas cruéis.

Capcom
Disponível em outubro

Mega Man X 2

SNES

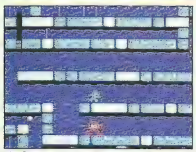
O **Mega Man** está de volta para o seu décimo sexto game de aventura. O nosso herói está programado para combater outra turma de super robôs que querem controlar o universo. Uma sequência do hit do ano passado da SNes, o jogo utiliza uma nova tecnologia de chip que a Capcom afirma melhorar os gráficos e o próprio jogo. A visão lateral e a jogabilidade são semelhantes às da versão anterior, mas com novas armas, novos inimigos e outras "mega-nificas" surpresas.

Capcom
Disponível em dezembro

CES
JOGO RÁPIDO

Mega Man: The Wily Wars

MEGA



A Capcom colocou três das melhores aventuras do Mega Man (**Mega Man**, **Mega Man 2** e **Mega Man 3**) em um único cartucho de Mega. Cada game tem gráficos aperfeiçoados e algumas jogadas melhoradas. São clássicos que vale a pena ver de novo.

Capcom
Disponível em outubro

Road Rash

3DO

A EA não estava na CES, mas o **Road Rash**, sim. **RR** tem o mesmo tipo de ação de luta e corrida que brilhou no Mega. A versão da 3DO tem ótimos gráficos de ação digitalizados e seqüências de vídeo que arrebentam.

Eletronic Arts
Já disponível

X-Men

SNES

Wolverine, Cyclops, Gambit, Beast e Psylocke estarão em breve no SNes. Com a ajuda das habilidades dos super-heróis, os cinco famosos personagens enfrentarão oito supervilões, incluindo Magneto e Apocalypse. Este é o primeiro dos dois games **X-Men**, fique atento para as excitantes ações e lutas.

Capcom
Disponível em dezembro

Batman: The Animated Series

SNES

O Cavalheiro das Trevas estava em grande forma nesta CES. Este cartucho de ação de 16 mega apresenta o mesmo estilo de gráficos dos filmes de desenho animado, com uma excelente animação... Batman irá derrotá-los em oito estágios enquanto persegue o Coringa, o Pinguim e a Mulher Gato.

Konami
Disponível em outubro

The Punisher

MEGA

Baseado no jogo de Arcade, **Punisher** é um cartucho de ação de 16 mega com seis fases. O game, de dois jogadores, é estrelado por Frank Castle, o Punisher, que declara guerra ao Kingpin. Os jogadores lutam com ataques especiais e uma grande variedade de armas.

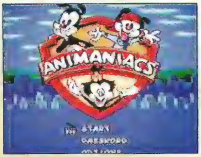
Capcom
Disponível em dezembro

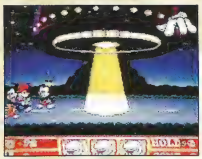
PRÉ-ESTRÉIA

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Animaniacs

MEGA SNES



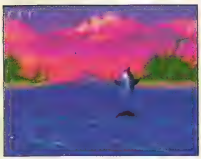


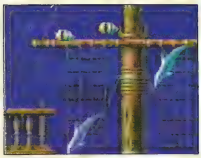
Os **Animaniacs** - Yakko, Wakko e Dot - estão à sua disposição à medida que você atravessa 5 estúdios cinematográficos cheios de armadilhas. Uma corrida contra o tempo para coletar relíquias do cinema.

Konami
Disponível em novembro

Ecco: The Tides of Time

MEGA



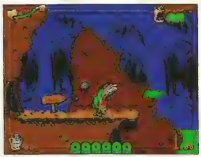


Ecco, o golfinho favorito dos gamemaníacos, está de volta em uma aventura com mais de 25 fases. As novas características incluem cenas de viagens em 3D, novos amigos de Ecco e a capacidade de transformar-se em diferentes criaturas. Os gráficos são de tirar o fôlego, mas não esqueça suas pílulas contra enjôo.

Sega
Disponível até o final de 94´

Boogerman

MEGA



Perseguição em mais de 20 fases que apresenta personagens desenhados a mão. O corpo de Boogerman é a sua maior arma nesta aventura de fuga.

Interplay
Disponível no último trimestre de 94

Street Racer

SNES

O cartucho do **Super Mario** encontra Mad Max neste game de corrida sem limites em estilo arcade. O **Street Racer** tem muitas opções: oito carros, oito pilotos bizarros e oito perigosos circuitos e várias armas e gráficos sensacionais. Pode ser jogado por quatro pessoas.

UBI Soft
Disponível em novembro

Sylvester & Tweety

SNES

A aventura de Frajola imita os desenhos animados com uma perseguição frenética do passarinho e do gato, com gráficos estilo Looney Tunes e música com vozes exclusivas.

Sunsoft
Disponível em novembro

Vortex

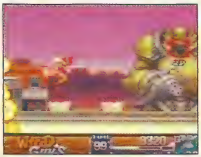
SNES

O Super FX da Nintendo estréia no universo poligonal da **Vortex**. Enquanto você pilota um robô gigante, pode se transformar em jato, tanque ou num homem mecânico e atirar foguetes, canhões e raios à medida que vai passando.

Electrobrain
Já Disponível

Wild Guns

SNES



Dois caçadores enfrentam robôs armados num misto de western e ficção. A ação de dois jogadores é rápida e violenta e a perspectiva de primeira pessoa torna os tiroteios mais intensos. Você pode destruir seus inimigos e deve deixar um furo nos objetos que aparecerem.

Natsume
Disponível em novembro

NOVOS CONSOLES NOVOS JOGOS

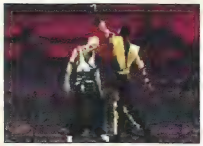
Uma pequena amostra do que vem por aí em 32X e Saturn.

A trilogia alien usa uma nova técnica incrivelmente realista

O Virtua Racing Deluxe em 32X é outra atração da Sega

O SF II para 32X incluirá seqüências digitalizadas do próximo filme

O Clay Fighter II será lançado em 32X



MK II e NBA Jam serão os carros-chefes do 32X

Star Wars Arcade é um dos primeiros games 32X da Sega

A HORA DO HARDWARE

Modem Catapult

A Catapult está elaborando um modem para SNes e Mega que permitirá que você jogue com quem tenha um modem semelhante. O preço deve ficar em US$ 60. A Catapult planeja lançar outras novidades como help on-line e correio eletrônico.

Disponível em Janeiro 95

CD da Jaguar e Modem para Atari

A pretende lançar o CD para Jaguar e um modem voz/dados que permite que você trave batalhas via linha telefônica. O CD será lançado por US$ 199,95.

Disponível até o Natal

Batter Up!

Batter Up é um bastão interativo que funciona em vários jogos de beisebol (como o **World Series Baseball**- em Mega). Você gira o bastão e acerta a bola na tela! Batter Up acertou em cheio!

Disponível em setembro

Vídeo Jukebox

O vídeo Jukebox permite que os jogadores armazenem até 6 jogos em uma unidade. Desta forma, você pode mudar de jogo para jogo. Mantenha seus jogos na Jukebox e escolha o quê e quando você quer jogar.

Disponível em outubro

Aura Interactor

Este colete de realidade virtual balança!
Vista o Aura Interactor ou coloque-o no encosto da sua cadeira. Ele atua como um alto-falante para o videogame, permitindo que você sinta cada tiro, cada soco e cada grito como se estivesse dentro do jogo!

Já disponível

Para o 32X...

After Burner - Sega
Alien Triology - Acclaim
Clay Fighter II - Interplay
CyberBrawl - Sega
Doom - Sega
Fahrenheit - Sega
Golf Game - Core Design
Golf Magazine Presents 36 Great Holes Starring Fred Couples - Sega
Metal Head - Sega
Midnight Raiders - Sega
Mortal Kombat II - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Soul Star - Core Desing
Star Wars Arcade - Sega
Stellar Assault - Sega
Street Fighter II- Capcom
Super Motocross - Sega
Super Space Harrier - Sega
Tempo - Sega
Virtua Fighter - Sega
Virtua Racing Deluxe - Sega

Para o Saturn...

Alien Triology - Acclaim
Castlemania -Konami
Cybersled - Namco
Minnesota Fats Pool - Data East
Mortal Kombat II - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Parodius - Konami
Ridge Racer - Namco
Star Blade - Namco
Street Fighter (versão não anunciada) - Capcom

SPECIAL PREVIEW

MORTAL KOMBAT II

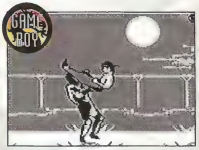
Mortal Kombat II, o jogo mais quente do ano passado chega às lojas para SNes, Genesis, Game Gear e Game Boy em setembro. Mais pra frente prometemos uma reportagem completa com muitas dicas deste super-kick and punch. Por enquanto contente-se com alguns dos movimentos e fatalidades!
Parece que este é o **MK II** que os jogadores estavam esperando.

LIU KANG

Kang tem um potente chute de bicicleta

Liu Kang sabe como ganhar uma partida

Em tela pequena, a ação é mais emocionante que a vida real

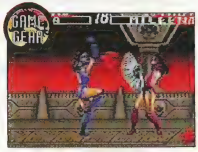


Até em preto e branco o jogo é bom

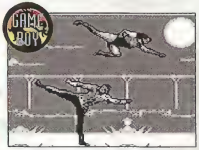
KITANA

Os fãs adoram Kitana e ela também adora os seus fãs

Ah, Kitana. Ela o levanta e depois o nocauteia!



Ela é fantástica, até no Game Gear!



Kitana mostra que não está para brincadeira nesta voadora

REPTILE

Quando o Spit atinge o fã, o Reptile está lá

O Bubble do Reptile é uma bomba

Olhe só esses movimentos do Reptile no Game Gear

Um chutador destruidor que jogaar Spit como profissional

RAIDEN

Raiden dá uma de Superman em qualquer parte da tela agora

O novo golpe arrasador de Raiden realmente acaba com o adversário

KUNG LAO

Agora você está vendo ele, agora não está mais. King Kung é perverso no ataque!

O Hat Spin de King Lao é devastador... e mortal!

SUB-ZERO

Subbie ainda consegue atirar gelo nos melhores...

... mas agora ele congela o chão também! Que gelo!

A avalanche ainda os prende e desliza em cima deles

Vai ser difícil distinguir as ninjas que trocam de cor

SHANG TSUNG

Quando esse cara ameaçar, atire bolas de fogo com Shang

Mas novamente, ele consegue atirar bolas de fogos em três

Até na tela pequena, o Shang é bom

Tsung está meio pálido no Game Boy

SCORPION

Ele está de volta e trouxe este arpão com ele

Scorpion tem movimentos de pé sofisticados

BARAKA

Nunca convide Baraka para cortar seu cabelo

Cuidado com a lâmina quando Baraka recuar!

MILEENA

Mileena sabe que precisa girar e dar o soco para sobreviver

Alguém vai ter que explicar essa marca de salto na testa

Tente estes sais. Mileena atira sais de gelo no Game Gear

Você nunca sabe se ela está subindo ou descendo

JAX

O destruidor de cabeças de Jax pode pegá-lo desprevenido

Ninguém vai surfar esta onda

JOHNNY CAGE

O repertório de Johnny tem um Shadow Punch

Ele ganhou energia em sua Green Flame

SNES

por Marjorie Bros

Se você achou o original divertido, *Bubsy II* volta mais atraente, mantendo o chip sarcástico e divertido. O humor ainda é forte. Dessa vez, Bubsy precisa resgatar os linces gêmeos Terry e Terri das garras de Oinker P. Hamm. Para isso, ele precisa entrar no parque de diversões Amazatorium e sacanear Oinker P. e seus capangas em 5 níveis de plataformas de saltos e lutas. Escolha entre 3 níveis de dificuldade ou o modo Grand Tour o ideal para os mais experientes. A ação é semelhante à do primeiro jogo - Bubsy movimenta-se do fim de um nível até o início de outro. Cada fase é povoada pelo bando de porcos do Oinker. Em cada nível, Bubsy coleta bolinhas de gude e energia e pula na cabeça dos inimigos. Agora há uma bazuca, uma bomba inteligente, uma roupa de mergulho e um buraco portátil, que permite escapar de fases a qualquer momento. Bons gráficos e sons.

DICA: ache sinais de leões no mundo egípcio. Aperte Cima quando estiver de frente para eles: tochas serão acesas ou portas se abrirão

DICA: Bubsy está mais seguro ao escorregar pois pode atacar os inimigos e evitar as quedas. Pegue a manha do deslizamento automático

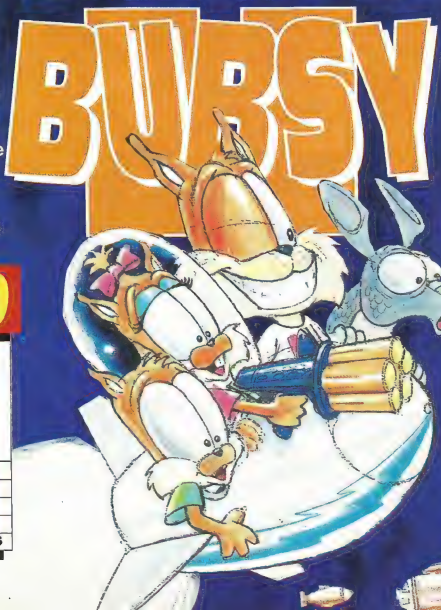
DICA: cuidado ao pular rápido para não acabar na água ou num abismo. Bubsy só nada com sua roupa de mergulho e, em geral, não dá tempo de vesti-la

DICA: no mundo da Guerra Aérea, voe para os buracos negros e passe para outras áreas. Mas alguns buracos são e fatais. A saída pode estar em cima ou embaixo do buraco

DICA: você consegue mudar a direção do vôo de seu avião simplesmente usando os botões L e R

DICA: às vezes, é impossível pular na água depois de vestir a Roupa de Mergulho. Pule e troque-se enquanto estiver no ar

DICA: no Modo Grand Tour você precisa terminar todas as cinco etapas antes de poder começar o grupo de cinco seguintes



BUBSY II — **4.0**

SNES

ACCOLADE

16 Mega - 5 fases

2 Jogadores

Ação

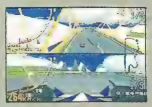
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

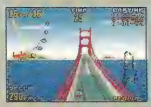
O aditivo não está no carro, está no cartucho.

Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Sega Virtua Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas, cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina.
Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração.
Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fórmula 1.

SEGA VIRTUA PROCESSOR

Virtua Racing





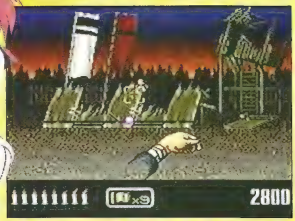
SEGA

MEGA DRIVE

TEC TOY

© 1994 Sega Enter

SHIEN THE BLADE CHASER



DICA: jamais deixe escapar os ninjas amarelos, pois eles dão itens como life, continues, invencibilidade e magia

QUATRO SUPER GP DICAS

Na tela-título, aperte no controle 2: Select 7 vezes para obter 9 magias; Start 7 vezes para ter direito a 30 continues; L 7 vezes para acionar o nível de dificuldade Dynamic (+ fácil que Easy) e R 7 vezes para acionar o Almanic, mais difícil que Hard

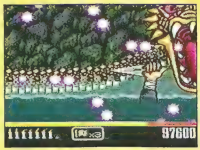
Por Marcelo Kamikaze

Shien é uma versão ninja do jogo **The Super Spy** (Neo Geo). A visão é em primeira pessoa. Na tela, aparecem somente seu braço e os inimigos. Você deve decepar os oponentes que estiverem perto movendo seu kunai (faca). Caso os ninjas adversários estejam longe, jogue um shuriken neles. Mas cuidado: nos instantes do lançamento não se pode decepar ou defender. Na hora do aperto, use a magia e detone todo mundo. Existe um modo de treinamento. Use-o, porque **Shien** é um jogo difícil. Cada fase tem um cenário e uma era diferente: você começa no Japão antigo e pode ir à Alemanha em plena guerra. Finalmente, um jogo original.

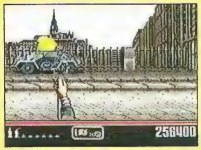
DICA: fique cruzando a tela para não ser pego de surpresa

DICA: de longe, shuriken. Se ele pular, tente cortá-lo

DICA: no momento em que você avistar a sombra de seus inimigos, comece a mandar vários shurikens. Você poderá matá-los antes mesmo que eles consigam emergir



DICA: atire shurikens na boca. Defenda-se das bolas de fogo



DICA: a melhor estratégia aqui é o kamikase. Mande bala

DICA: shurikens de longe. Na hora do aperto, mande magia

DICA: atenção ao pegar o ninja amarelo, o item sai logo da tela

SHIEN	3.8
SNES	
DYNAMIC	
16 Mega - 5 Fases	
1 Jogador	
Ação - Password	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

por Marcelo Kamikase

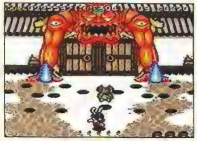
Eles estão de volta, só que bem melhores. O esquema de jogo é o mesmo: atire em tudo que aparecer na frente. Agora, você tem como option (aliado) Rocky e seis companheiros. Cada um tem uma habilidade diferente. Seu option serve como apoio ao ataque e você pode unir-se a ele e adquirir uma habilidade especial. Ainda se pode jogar o option contra os inimigos, servindo como

DICA: nesse ponto há um pêssego escondido que oferece muitos pontos

DICA: nas lojas, compre quantas chaves puder. Uma armadura também é ajuda

DICA: use as bombas para matar os mestres mais rapidamente

POCKY & ROCKY 2



DICA: quando esse mestre soltar os espinhos, fique bem próximo ao portão

ROCKY E SEUS ALIADOS

Nesta versão de **Pocky & Rocky** existem sete tipos de option. Veja bem as características de cada um e escolha o melhor personagem para atuar em cada uma das fases.

Rocky, o texugo

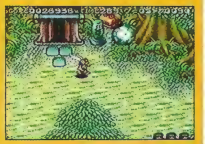
Habilidade especial: encontrar baús escondidos (jogue o option para fazê-lo aparecer)
Bomba: 420 dp (damage point: 1 dm equivale ao dano de um tiro)

Shinobu, a Kunoiti

Habilidade especial: cortar os inimigos e abrir baú sem o auxílio de chave
Bomba: 260 dp

Takuan, o monge

Habilidade especial: levantar pedras e jogá-lo
Bomba: 570 dp



Hakushiki, o tengu

Habilidade especial: vôo
Bomba: 340 dp
Local: fase 2 (seguindo pela esquerda na bifurcação)

Tobimaru, o espantalho

Habilidade especial: pode-se saltar bem alto
Bomba: 260 dp
Local: fase 3

Koujirou, a toupeira

Habilidade especial: mergulha na terra
Bomba: 300 dp
Local: fase 6 (direita na bifurcação)

Tetsumaro, o robô

Habilidade especial: vôo e levantar pedras
Bomba: 130 dp
Local: fase 7

uma bomba. Elementos de RPG foram incorporados: nas casas podem se obter dinheiro e amigos. Há lojas para comprar power ups e há itens escondidos. Em certas fases o jogo lembra um jogo de tiro clássico: como um jogo de nave. E vem equipado com passwords. Se tiver problemas com o controle, basta fazer um treinamento na fase 1. Se você gosta de jogos de tiro, é prato cheio!!

POCKY & ROCKY 2
SNES

4.0

NATSUME

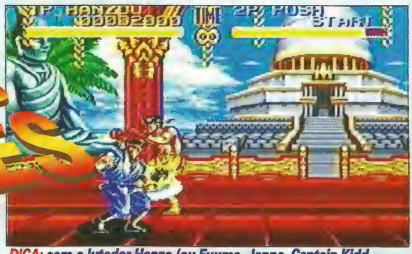
12 Mega - 8 fases

2 Jogadores simultâneos

Tiro - password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

WORLD HEROES 2



DICA: com o lutador Hanzo (ou Fuuma, Janne, Captain Kidd, Brocken, J. Max) use a sequência de ouro: magia e, se o oponente pular, Kohryu Ha nele (ou qualquer especial anti-voadora). Janne deve usar o Flash Sword

Pode-se optar por vários personagens bem distintos que representam heróis conhecidos (Janne representa Joana D'Arc; Dragon, Bruce Lee etc.). São exclusivos o sistema de reflexão de magia (defenda a magia no último instante) e o de defesa de arremesso (na hora que o inimigo o agarrar, faça o mesmo). O próximo lançamento da Saurus é **Art of Fighting 2**!

Por Baby Betinho

A estreante Saurus se dá bem no seu primeiro jogo. Converteu **World Heroes 2** do Neo Geo sem que o jogo perdesse a essência do original. Os gráficos desse **World Heroes 2** são razoáveis. A música é o ponto mais fraco e o som, com destaque para as falas dos golpes, está excelente. **World Heroes 2** é um jogo de luta particular.

TÁTICA: voadora, sliding fraco e flash sword

SUPER GP DICA DE MESTRE

Pra jogar com Neo Geegus e Dio no modo Story, proceda da seguinte maneira: na tela-título espere aparecer o copyright (© ADK/SNK ....). Então, digite a sequência Select, A, Cima, R, Cima e Select. Na hora de escolher, digite Select + L para Dio e Select + R para Neo Geegus.

Golpes de Neo Geegus

G. Dynamite - (c) ↓↑ + soco
Metamorphose - soco + chute

Golpes de Dio

Sonic Hook - ←↙↓↘→ + soco
Sonic Upper - ←↙↓↘→ + chute
Rolling Smash - ←↙↓↘↑ + chute
Laser Claw - ↓↙←↔ + soco
Atomic Claw - 360° + soco (perto)

DICA: Janne é uma das melhores lutadoras. Para contra-atacar voadoras, use o flash sword ou o justice sword. Tem magia e várias sequências

WORLD HEROES 2 — **4.0**

SNES

SAURUS

24 Mega - 12 fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Hanzou

Rekkozan - ↓↘ + soco
Kohryu Ha - →↙↘ + soco
Kohrin Kizan - →↘↓↙ + chute
Double Rekkozan - ↓↘→↓↘ + soco
Leg Lariat - ↓↘→ + chute

Fuuma

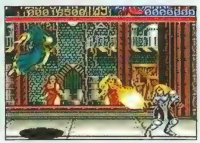
Reppuzan - ↓↘ + soco
Enryu Ha - →↙↘ + soco
Fuurin Kazan - →↘↓↙ + chute
Double Rekkozan - ↓↘→↓↘ + soco

Dragon

Dragon Kick - ↓↑ + chute
Hyakuretsu Ken - soco repetido
Leg Blade - soco + chute

J. Karn

Hakyoku Do - (c) ↔ + soco
Mongolian Dynamite - (c) ↓↑ + soco



Rasputin

Fire Ball - ↓↘→ + soco
Thunder Ball - ←↙↓↘→ + soco
Accel Spin - ↓↙← + chute
Kozac Dance - ↓↘→ + chute

Janne

Aura Bird - (c) ↔ + soco
Flash Sword - (c) ↓↑ + chute
Justice Sword - (c) ↔ + chute

Brocken

Granade Laucher - ↘→ + soco
German Missile - ↘→ + chute
Spark Thunder - soco repetido
Hurricane Arm - ↓→↘ + soco
Flying Attack - soco + chute no ar

Muscle Power

Muscle Bomber - (c) ↔ + soco
Tornade Breaker - 360° + soco
Giant Swing - 360° + chute (ou soco + chute + arremesso)
Super Drop Kick - ↓↘→↗ + chute

Captain Kidd

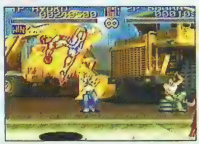
Shark Knuckle - (c) ↔ + soco
Shark Upper - (c) ↓↑ + soco
Spiral Kick - (c) ↔ + chute
Yakusa Kick - soco + chute
Pirate Ship - ↓↘→ + soco

Erik

Thor Hammer - (c) ↓↑ + soco
Aegir Hefring - ←↘ + chute
Blizzard Breath - ←↙↓↘→ + soco
Long Horn - (c) ↔ + soco

Ryoko

Bousatsushô - ↓→↘ + soco
Nidan Nage - ←↙↓↘→ + soco
Tomoe Nidan - →↘↓↙↔ + chute
Dash Jump Kick - soco + chute



Shura

Dash Upper - (c) ↔ + soco
Dash Straight - (c) ↔ + chute
Dash Punch - soco + chute
Vacuum Kick - ↓↑ + chute
Double Kick - (c) ↙↗ + chute

Mudman

Mudman Attack - ↘→ + soco
Mud Cutter - ↓← + soco
Mud Gyro - ↓↑ + soco
Dance - soco + chute + arremesso

Johnny Maximum

Almond Shot - ↓↘→ + soco
Under Almond - ↓↘→ + chute
Shoulder Charge - →→ + soco
Head Crash - ↓↑ + soco
Lightning Tuckle - →↓↘ + soco

Por Chefe

O terceiro e melhor da série **Bart** para SNes. Desta vez, o primogênito dos Simpsons vai visitar a feira de ciências do colégio e serve de cobaia numa experiência de realidade virtual. A máquina é uma roleta cercada por sete ícones. Cada um deles corresponde a uma fase. Nosso anti-herói apronta de tudo: escorrega pelos esgotos de Springfield e encarna um dinossauro na pré-História, entre outras coisas. Você opta entre jogar direto ou treinar no modo pratice, que é vital para se chegar ao final das fases. **Virtual Bart**, esteja certo, é uma big diversão!

VIRTUAL BART

Na área de prática você escolhe a fase em que deseja se aperfeiçoar

VIRTUA BART **3.5**

SNES

ACCLAIM

16 Mega - 6 Fases

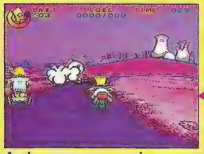
1 Jogador

Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

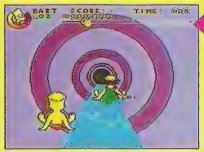
DICA: quando estiver na caveira você perde uma vida. Se for o picolé você ganha...

...para ganhar a sua vida ponha na câmera lenta e aperte o botão no local indicado



Acabe com os arruaceiros com sua "calibre 12" e seus tomates

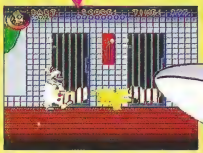
Bartssauro luta até contra sua família. Use sua longa cauda para se defender



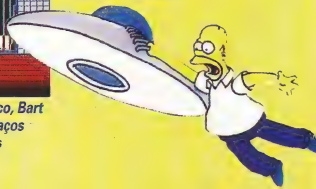
Bart está "encanado". Desvie de banhistas e porcarias de dentro do cano e ache a saída. Nem sempre é aquela que você procura. Aproveite o tempo

"Bart bebê" tem que se manter pendurado nos galhos sem cair no chão. Desvie dos pássaros pegando recarregadores de energia e vidas nas árvores

Aqui, Bart tem de acertar tomates nas pessoas. Só não acerte no guarda



Transformado num porco, Bart tem de detonar os palhaços para salvar seus amigos



Por Marjorie Bros

A Bela e a Fera vem para SNes depois de um grande sucesso nas duas versões para Mega Drive: a feminina **Belle's Quest** e a dos marmanjos, **Roar of The Beast**. Ação multiscrolling inspirada no desenho de Disney, em que você controla a Fera na busca de sua amada para quebrar uma maldição. Você começa nas masmorras do castelo e tem de passar por plataformas com inimigos e obstáculos. Entre as habilidades da Fera estão socos, saltos, escaladas e rugidos. Mas o controle é ruim e os inimigos atacam em locais estratégicos. São três fases para chegar ao primeiro mestre, com poucos continues.

Beauty and the BEAST

DICA: muitas vezes no jogo é preciso que se paralise o morcego que servirá como plataforma para seguir adiante. E muito cuidado com as vassourinhas, que são indestrutíveis

DICA: a saída deste pedaço você encontra na extrema direita; vá para lá, caia e deixe o controle direcionado para esquerda

DICA: crie o degrau com a pedra para seguir adiante

DICA: nesta fase não é preciso matar os inimigos dos cantos. Vá pelas cortinas e não caia de grandes alturas

DICA: solte o urro com o botão A para ativar esta plataforma

DICA: jogue a pedra nos espinhos e pegue o item abaixo

Neste ponto, seja rápido, pois o chão de espinhos virá atrás de você para esmagá-lo

BEAUTY AND BEAST
SNES

3.8

	SUNSOFT
	8 Mega - N/D
	1 Jogador
	Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Scarry Larry

Na grande onda de lançamentos dos jogos de luta deste ano, a galera ligada na ***SGP*** vai encontrar de tudo, muito artigo de luxo. **Ballz**, sem dúvida, é um dos destaques neste estilo: gráficos revolucionários, som profissional e muito humor. Com tudo isso fica fácil prever que este cart da PF Magic vai emplacar rapidinho nas paradas de sucesso.

UM LUTADOR MUITO LOUCO

PF Magic, a caçula das Softhouses, provou que quer botar fogo no mercado. E **Ballz** é o passaporte da empresa para conquistar os gamers do mundo inteiro! Você joga numa arena high-tech lutando como Jester, um cara muito louco que pode ser classificado como um cruzamento de Shang Tsung e Bozo, o palhaço. Ele comanda uma turma maluca de guerreiros, que inclui rinocerontes e cangurus. Cada lutador tem seu próprio set de movimentos normais e especiais, além de ter a capacidade de se transformar noutro personagem. Para completar, os ataques explosivos ou o poderoso ciclone podem ocasionar grandes danos aos seus oponentes quando acionados. Entre as novidades de **Ballz** estão o ataque anti-aéreo (para prevenir contra voadoras inimigas) e o forte equilíbrio do jogo, como nunca houve em jogos de luta rápidos (como **Mortal Kombat** original, feito para Mega).

DICA: *use os socos ou voadoras para dimimuir a distância entre os lutadores quando estiver um em cada canto da tela.*

UMA LUTA DIFERENTE

Contrariando o senso comum, os gráficos são construídos a partir de formas esféricas. Cada lutador é configurado com "bolas" de variados tamanhos e todos os movimentos fluem tão normalmente que você nem se lembra disso. Os lutadores fazem escala dentro e fora dos detalhados backgrounds. Justiça seja feita, esse efeito bateu de longe o usado na série **Fatal Fury**. O som mistura uma trilha disco high-tech, bem funk, com efeitos engraçados. Em alguns instantes, quando Divine faz o seu Spanking Move, cada personagem solta um grito diferente de desespero.

PANCADA E RISADAS

Ballz arrebenta com a rotina e injeta muita adrenalina, humor e ação no gênero luta. A tela de backgrounds é especial e não faltam sequências à altura dos melhores títulos. Quem jogar não vai querer saber mais de nada! **Ballz** tem uma cara diferente e um fino senso de humor, apesar de confuso. Mas o saldo é bem positivo.

DICA: *pressione repetidamente o botão A durante a luta*

DICA: *quando atacado com um ciclone ou explosão, afaste-se e contra-ataque com o inimigo ainda tonto (depois do golpe)*

DICA: *insulte os inimigos (botões A, B e C ao mesmo tempo) para enfraquecê-los antes de acertá-los.*

Genesis

BALLZ

PF Magic

É preciso ter alguma coisa de muito especial para sobreviver no mercado de jogos de luta atualmente. Ballz tem bom-humor e uma cara diferente, apesar de meio confuso. Nada mal.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.5	3.9	INT. Ajust.

US$ 59,95
16 Mega
Já disponível
Luta

2 Jogadores (mais versão para modem)
13 lutadores
Visão multipla

OS SUPERGOLPES DE BALLZ

A SURRA

Divine

Pressione o botão A quando estiver próximo.

TACADA INICIAL

Kronk

Pressione o botão B quando estiver próximo

SALTO DE BALIZA

Yoko

Pressione o botão C, depois o UP duas vezes seguidas

AUTO-EXPLOSÃO

Boomer

Pressione → ↓ ← ↑ seguidamente e aperte o botão A

CICLONE

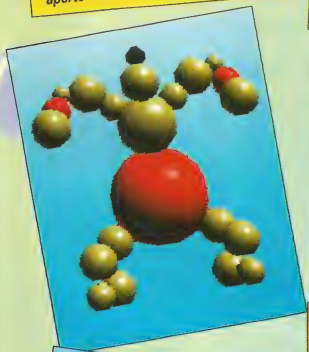
Bruiser

Pressione →↓←↑ seguidamente e depois o botão A

MURRO

Crusher

Pressione o botão A quando estiver próximo



BOLA DE PRAIA

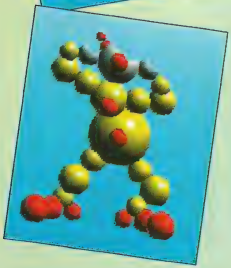
Turbo

Pressione o botão A quando estiver próximo

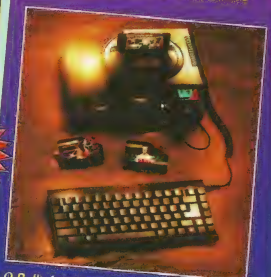
MORTAL

Tsunami

Pressione frente duas vezes e A



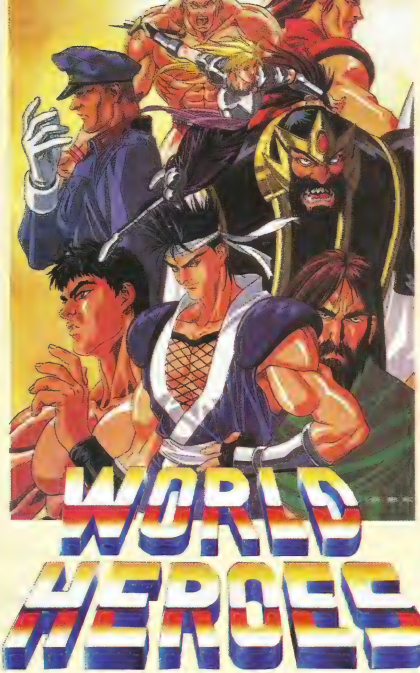
QUEM TEM O EDGE?



O Ballz foi elaborado inicialmente para o Edge 16, um sistema de modem que permite que você jogue com seu adversário através de linhas telefônicas. O Edge estará no mercado até aproximadamente o Natal deste ano.

Por Baby Betinho

O clássico do Neo Geo chega ao Mega com um ano de atraso em relação ao SNes. **World Heroes** é mais um jogo de luta no estilo consagrado por **Street Fighter**. Todos os protagonistas são inspirados em lendários heróis mundias. O cart aceita joysticks de 3 e 6 botões. Com o controle de 3 botões a força do chute ou soco varia conforme o tempo de pressão. Para soltar os golpes especiais, você deve completar o comando com o botão após soltar o direcional, só uma questão de costume. Dois modos de jogo: normal e death match (com ringues especiais). Os gráficos são de primeira qualidade, com lutadores grandes. Nossos parabéns à turma da Sega americana, apesar da demora.



DICA: as magias lentas são meio difíceis de pular nessa versão. Use e abuse

DICA: use o dragon punch para detonar. Dragon e Brocken são os melhores no bônus

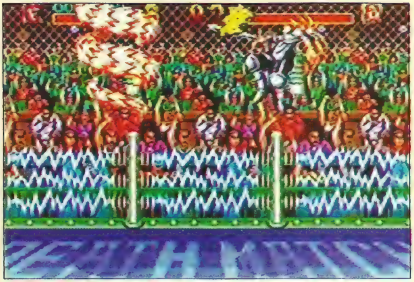
DICA: o sliding kick de Janne pode contra-atacar voadoras com alta confiabilidade

Na SGP, o título de herói mundial fica mais fácil

DICA: leve o inimigo às cordas eletrificadas no Death Match

DICA: golpes que derrubam não tiram a energia de Geegus

DICA: apesar de menos eficiente que no Neo Geo, a sequência de chutes fracos continua devastadora, principalmente a de Brocken



DICA: o dragon punch é bom, mas não tem invencibilidade

DICA: o Dragon controlado pela CPU fica pulando sobre seu lutador caso você chegue perto. Passe por baixo e dê um chute forte por trás

WORLD HEROES
MEGA

3.5

	SEGA
	24 Mega - 9 Fases
	2 Jogadores simultâneos
	Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

OS HERÓIS MUNDIAIS

HANZOU
Japão

O mais poderoso membro do famoso clã Iga Ninja e de todo o Japão. Um mestre que tem sua especialidade no uso de shurikens, espadas e magias. Veja a fórmula dos seus melhores golpes:

Shuriken: estrelas letais de longo alcance (↓↘ + soco)
Blade Whirlwind: ataque aéreo com espadas (↘↓↙← + chute)
Dragon Wave: gancho devastador rodeado de um ki de dragão (→↙↘ + soco)

JANNE
França

Fêmea fatal, sedutora, além de hábil espadachim, Jane é uma das guerreiras mais preparadas para o torneio. Também conhecida pela sua crueldade contra os concorrentes, que, apesar disso, querem sentí-la .

Fire Bird: este movimento de espadas lembra o bater de asas de um pássaro (↔ + soco)
Flash Sword: movimento em arco com a espada (↓↑ + chute)
Slap Attack: uma sequência fatal de tapas (frente + chute forte de perto)

FUUMA
Japão

Fuuma desenvolveu sua própria técnica Ninja. Nutre uma verdadeira aversão pelos Iga Ninjas depois de sofrer uma derrota vergonhosa pelas mãos de Hanzou. Vive para retribuir a surra.

Shuriken: estrelas letais de longo alcance (↓↘ + soco)
Slashing Bird: ataque aéreo com espadas (↘↓↙← + chute)
Dragon Spiral: gancho devastador rodeado de um ki de dragão (→↙↘ + soco)

DRAGON
China

Ele é rápido, tão rápido como a velocidade da luz e sabe como bater forte. Não é para menos que Dragon é o melhor guerreiro chinês em 4.000 anos, uma tradição quase imbatível. É também no cinema que costuma demonstrar seus poderes em arte marciais.

Hammer Flurry: uma parede de socos potentes (soco repetidamente)
Fire Dragon: uma devastadora voadora (↔ + chute)

RASPUTIN
Rússia

Misto de mago e dançarino. Foi o conselheiro do Czar russo Nicolau II, o último czar do país antes da revolução comunista. É um poderoso ditador que conquistou seu país à força. Sobreviveu à inúmeros atentados, sempre fazendo uso da magia, que é a sua arma letal.

Fire Ball: o fogo sai de sua bola de cristal contra o adversário (↓↘→ + soco)
Fury Spin: uma dança que vai deixar os inimigos em perigo (↓↙← + chute)

M. POWER
EUA

O maior representante da luta livre da história, Muscle Power, luta com a força de um cavalo selvagem para esmagar seus adversários. Agora ele quer sagrar-se o maior guerreiro de todo o planeta. Os pretensiosos que quiserem dividir o ringue com este gigante, correm sério risco de vida.

Muscle Smash: um strike de cotovelo (↔ + soco)
Pulverizer: arremesso de quebrar os ossos (botão C)

BROCKEN
Alemanha

Brocken é um ciborgue armado com um arsenal de última tecnologia. Em sua mente está instalado um hardware programado para um único objetivo: destruir!
Grenade Launcher: artilharia pesada (↔ + soco)
Hurricane Arm: Brocken atira diagonalmente com um tufão (↓→↘ + soco)
Shock Attack: um choque de 100,000 volts contra o seu oponente (soco repetidamente)
Flying Jump: com este salto, Brocken literalmente decola (AB durante o salto)

J. CARN
Mongólia

Conquistador e mestre do império mongol, Carn comandou sua horda de bárbaros em tempos remotos. Há até suspeitas de que um grupo deles tenha invadido a Europa em tempos longínquos. Mas sua sede de luta nunca esteve tão forte como agora. Carn destrói com a fúria de um vulcão!

Shoulder Ram: atinge como uma avalanche (↔ + soco)
Mongo Inferno: transforma o inimigo em tocha humana (↓↑ + chute)

por Marjorie Bros

Bubble é um garoto perdido em meio aos perigos do planeta Grool, ameaçado pelo terrível Kat of Nine Tails (Gato de nove caudas). Esse tirânico comandante da horda de alienígenas quer capturar o povo de Grool para contrabandear suas caudas. Seu território é chamado de Bozo Domes, onde há grandes riquezas minerais. Nas fases deste multi-scrolling você tem de colher o maior número possível de gemas e conduzir seu companheiro Squeak até a saída em segurança. São cinco mundos subdivididos em cinco diferentes levels. Coletando o ícone da nave, você vai para o bônus no final da fase. Este bônus não tem nada a ver com o estilo do jogo; de multi-scrolling você passa a jogar um shotter na linha de Gradius. Bons gráficos, som agitado e muita diversão. Além de ação , **Bubble and Squeak** requer raciocínio. Começa fácil e vai se complicando até virar pura neura.

DICA: nesse patinho rebatedor, só atire pelas costas

DICA: em algumas partes do jogo, Squeak não poderá seguir com você. Chute-o apertando o botão A + direcional voltado para ele. Fique bem perto dele para que funcione e ele saia rolando

DICA: é possível transportar esse pula-pula para outros lugares, o que facilita para pegar itens em locais altos. Mas trate de levar ao seu lugar de origem, pois ele servirá para alguma coisa

DICA: seu principal objetivo é encontrar seu amigo Squeak e guiá-lo até esse mastro, que é o marcador do final da fase

DICA: o tempo é marcado pelo nível da água

Caso consiga pegar o ícone da nave ...

...você vai para uma fase bem diferente dentro do lago

DICA: Fique à frente de Squeak e ponha para cima para ele jogá-lo

DICA: atirando neste pino você aciona a plataforma móvel

DICA: ponha três fichas na máquina de chiclete e tire-o daí

BUBBLE AND SQUEAK	3.8
MEGA	
SUNSOFT	
8 Mega - 5 fases	
1 Jogador	
Ação - Password	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Marjorie Bross

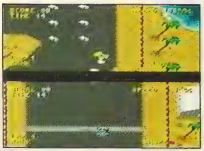
Um jogo que mistura tiro e velocidade. Assim se poderia resumir **Combat Cars**, o recente lançamento da Accolade. Com um estilo muito parecido com o de **Rock'n Roll Racing**, você precisa correr e destruir seus adversários com mísseis, tiros, minas e outras armas.

MÁQUINAS VOADORAS

Há 8 personagens com características e carros diferentes. Você só consegue seguir adiante se chegar entre os três primeiros. Dependendo de sua colocação, você soma pontos, que serão úteis depois para incrementar sua caranga. Os pneus, a velocidade final, a aceleração e um item especial vão fazer sua máquina ficar tinindo. Os gráficos correspondem mas o som decepciona, é muito enjoativo. Existe um modo para dois jogadores em cooperação ou competição (quando só há dois carros na pista). Nos dois, a tela fica dividida pela metade, o que acaba distorcendo os gráficos.

DICA: não faça as curvas com o pé na tábua. Dê sempre um toque no freio antes de começar a fazê-las

DICA: quando for escolher entre os oito personagens, fique com Andrew, pois ele possui a melhor arma



Dispute com um amigo para ver quem consegue fazer o melhor tempo no modo versus

DICA: compre pneus antes da quarta pista senão você vai rodar

No shopping, você pode incrementar seus pneus, a velocidade final, a aceleração e o item especial do seu carro

DICA: o míssil é teleguiado e consegue acertar o carro mesmo que ele esteja bem na sua cola

Observe o tipo de pista que aparece antes de cada corrida

Há um modo de dois jogadores em equipe enfrentando o computador

COMBAT CARS
MEGA

3.0

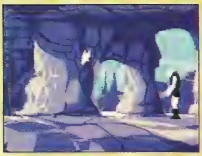
ACOLLADE	
8 Mega	
1 ou 2 Jogadores	
Corrida	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

Por Scary Larry

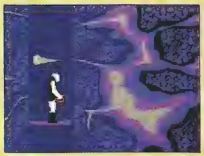
O novo CD game da Virgin, **Heart of the Alien**, seqüência de **Out of This World**, lançado no ano passado, está bastante divertido, oferecendo ação, aventura e uma trama intrigante. Mas, melhor que isso, ele vem com o **Out of This World** original, para você não perder nada.

É PRECISO TER NERVOS DE AÇO

Heart of the Alien começa onde o antecessor parou: o Alien, chamado de "Buddy" no manual, está resgatando Lester inconsciente do Pterodáctilo fugitivo.
Você tem de guiar Buddy pelas prisões tirânicas dos aliens (vem tudo explicado em cenas sofisticadas e detalhadas, exibidas durante todo o jogo) para localizar Lester e seu animal de estimação, Beast. Você também precisa encontrar seu chicote, que pode ser powered-up e usado como uma arma ou um escudo protetor. Logo você vai descobrir que a vida não é nada fácil neste planeta.



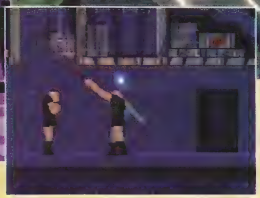
DICA: deixe animais voadores, como estes morcegos brancos da caverna, sobrevoarem a sua frente antes de prosseguir



DICA: sempre que estiver em um elevador, cuidado com gases venenosos entrando pela ventilação. Não se esqueça de que você controla o elevador

Buddy tem de enfrentar guardiões enfurecidos, cavernas onde chove ácido, gases venenosos e muito mais. Você balança, corre, pula e luta para chegar ao seu destino em mais de 70 cenas, cada uma com uma variação diferente.
Entrar na prisão é tão difícil quanto será sair dela, especialmente porque, às vezes, é meio frustrante tentar controlar o Buddy. Alguns movimentos exigem que o tempo seja calculado com precisão milimétrica e, se você não conseguir atingir a pontuação necessária ao executá-los, retornam à tela de senha. Só muito treino e muita paciência podem fortalecer o seu coração.

DICA: sua posição é crucial nesta área. Se ficar aqui e der uma chicotada para a frente, a grade cairá em cima do guarda e Lester se juntará a você



DICA: procure ajuda em cima

AÇÃO TOTAL

Os gráficos de Heart of the Alien são poligonais, exatamente como nas suas

Sega CD
HEART OF THE ALIEN
Virgin

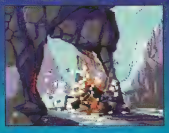
A seqüência de **Out of This World** não só corresponde às expectativas, mas a supera em alguns aspectos. HOTA tem suspense, terror e emoção. Você não ousará abandoná-lo antes do fim.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	5.0	Interm.

US$62,99
CD
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
visão lateral
multiscrolling
Passwords

A VIDA É DURA, ATÉ MESMO PARA OS ALIENS



THE N

ART II

GAMEPRO DIRETO DOS USA

***DICA:** normalmente as marcas descoloridas no chão são armadilhas.*

***DICA:** pegue as 2 partes de uma bomba em andares diferentes e exploda a caixa de energia que está depois das proteções*

***DICA:** use o seu chicote para agarrar-se a tudo, inclusive a guardiões pendurados no teto*

versões anteriores. E como o **OOTW**, a ação se desenvolve com um estilo que jogos mais realistas não conseguem reproduzir. É tão divertido assistir quanto jogar. As seqüências animadas são tão boas que se poderia jurar estar assistindo a um trailer de filme e não a uma cena de videogame. O áudio também não fica prejudicado em CD. Os efeitos sonoros de golpes, grunhidos e gritos de aliens oferecem maior realismo ao jogo. A música é responsável pelo clima de cada cena, aumentando o terror e a tensão no momento do assassinato na cidade e ajudando a parecer alegre a hora da fuga dos prisioneiros.

***DICA:** não é preciso matar todos os guardas*

TRAGAM A PIPOCA!

***DICA:** atire em todas as caixas de energia piscando. Elas costumam desligar algo importante em outro lugar*

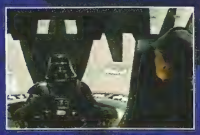
Embora seja tão rico em enigmas a serem decifrados, o jogo se baseia mais na habilidade de pular e correr que no raciocínio. Mesmo oferecendo muitos recursos, este jogo parece ser menor que o **OOTW**. A inclusão do jogo original no disquete é uma boa razão para comprar o SegaCD. Você poderá ver um bom filme e levar alguns bons sustos em **Heart of the Alien**.

Por Lord Mathias

Em *Rebel Assault*, você faz o papel de um recruta espacial que tem de cumprir missões em nome das forças rebeldes contra o Império de Darth Vader. Entre as fases, você passa por etapas como o Training, um teste de reflexos ao pilotar a T16 Skyhopper entre Canyons e asteróides, e a Operação Star Destroyer, em que você comanda a X-Wing e deve romper os geradores de campo de força e turbo lasers, para citar apenas duas.

SEM CONTROLE

Dez entre dez gamers nativos que pilotaram *Rebel Assault* foram unânimes em dizer que o controle é decepcionante! São 4 perspectivas e cada botão se refere a uma ação, conforme a fase. Mas os controles só direcionam a nave, a mira e atiram (tiro único). Os gráficos são confusos em alguns momentos. As demos que antecedem as fases se salvam. Os efeitos sonoros são ruins, mas a trilha sonora compensa.



Sequência original do filme, Darth Vader captura a nave da princesa

REBEL ASSAULT
SEGA CD

3,2

LUCAS ARTS
CD - 15 Fases
1 Jogador
Simulador - Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

CAP. 1

No Canyon, siga tranquilo seus amigos.Continua o treinamento, evite os rochedos mais altos indo pelas partes mais escuras

CAP. 2

Treino com asteróides. Destrua-os com a mira verde e desvie quando necessário

CAP. 3

Neste trecho, siga sua nave-guia desviando dos rochedos

CAP. 8

aAqui, mate os carinhas e siga o caminho certo para roubar uma nave inimiga e fugir

CAP. 9

Proteja o transporte rebelde destruindo as naves inimigas

CAP. 10

Siga os inimigos como treino para a próxima missão

CAP. 11

Passe pelas naves inimigas para chegar à Estrela da Morte, seu destino final

Este é você, um jovem soldado das forças rebeldes

Está no finzinho, atire na parte de baixo das barreiras

Se não destruir a estrela da morte, ela destrói um planeta

Aqui uma comemoração na base rebelde

PASSWORDS

FÁCIL		NORMAL	
BOSSK	TANTISS	BOTHAN	MUFTAK
ENGRET	OSWAFL	HERGLIC	RASKAR
RALRRA	KLAATU	LEENI	JHOFF
FRIJA	IRENEZ	THRAWN	ITHOR
LAFRA	LIANNA	LWYLL	UMWAX
DERLIN	PAKKA	MAZZIC	ORLOK
MOLTOK	NORVAL	JULPA	NKLLON
MORAG		MORRT	

CAP. 4

Essas duas bolas são ainda mais resistentes do que os canhões

CAP. 5

Aqui você tem de perseguir e destruir as naves do Império que destruiram sua base

CAP. 6

Mate os inimigos e desvie dos asteróides usando o seu computador de bordo

CAP. 7

Nessa fase, destrua os "walkers" passando por eles e detonando ponto a ponto

CAP. 12

Destrua as defesas da superfície da Estrela da Morte

CAP. 13

Destrua os escudos de defesa do canhão e se defenda das naves inimigas

CAP. 13

Nessa fase, você entra embaixo do canhão e destrói seus geradores de energia

CAP. 14

Você está na trincheira da Estrela da Morte e tem de destruir os canhões de defesa

SUKITADVENTURE
GAME FESTIVAL

Sukita

SUPERCAMPEONATO

MULTIMÍDIA E ADVANCED COMPUTER GAMES

DE 2 A 11 DE SETEMBRO '94
Ginásio do Esporte Clube Sírio

PARTIC

APOIO FOLHA Não dá pra não ler.

SUPER GAMEPOWER SEGA • NINTENDO

O SUPERCAMPEONATO SUKITA
Inscrições no local a partir do 1º. dia do evento
Ginásio do Esporte Clube Sírio
Avenida Ceci com Avenida Moreira Guimarães
Indianópolis (Metrô São Judas)

O HORÁRIO
Semana: das 12 às 20 hs.
Sábado/Domingo/Feriado: das 10 às 20 hs.

O EVENTO
- Monitores de Videogame para você jogar à vontade
- Simuladores
- CD ROM
- Arcades
- Últimos lançamentos em Multimídia

BRIDGE

NÃO PERCA!

PE!!

- Você não pode ficar de fora do maior evento de games da América do Sul. Venha conhecer e experimentar as novidades em jogos e simuladores para videogame e PC que vão estar invadindo a sua casa nos próximos meses.
- E se você gosta mesmo é de detonar, o desafio está na mão. No Supercampeonato Sukita de VideoGame, quem mostrar que está na melhor fase vai disputar prêmios incríveis. • SukitAdventure Game Festival. Start no dia 2 de setembro. Fique ligado e viva mais esta aventura que a Sukita preparou pra você.

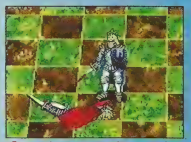
"É legal demais! Com certeza vou todo dia."
Ricardo B. Cintra, São Paulo.
"Que barato! Vai ter CD ROM! Minha turma vai estar toda lá."
Luis Guilherme, Campinas.
"É dez, porque dá pra jogar todas as marcas de games..."
Marcelo Bastos, São Paulo.
"É diversão inteligente... E não é só coisa de menino.
Eu consigo chegar às finais do Supercampeonato...!"
Juliana Medina Tagliatti, São Paulo.
"Vou com as minhas amigas...
Adoro o Supercampeonato e as novidades."
Andrea Kovach Hayoshida, São Paulo.

ORGANIZAÇÃO
NEDER & ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

INFORMAÇÕES
TEL. (011) 255-4240

3DO BATTLE CHEES

Jogo de xadrez para videogame é coisa antiga. Começou na década de 70 com o Atari. Nos anos 80, com a febre dos PC computers, tornou-se possível jogar xadrez na tela. **Battle Chess** que é lançado agora para 3DO é uma versão melhorada deste jogo de computador que fez muito sucesso junto aos apreciadores de um bom xadrez. São duas telas: bidimensional (tabuleiro normal, visto de cima) e tridimensional (com animação de peças). Além disso, pode-se salvar a partida para disputar mais tarde e apelar para sugestões do computador nas horas decisivas. O ato de "comer" uma peça no 3D dá sequência a uma batalha entre personagens em que o forte é o humor negro: decapitação, tiros e envenenamento. Para quem sempre quis aprender xadrez e não tinha paciência, eis a oportunidade: o modo Tutorial ensina as manhãs do tabuleiro, além de dar um histórico do jogo.



O combate entre 2 cavaleiros tem braços e pernas para tudo quanto é lado

O modo 2D não tem nenhum encanto visual, mas é bem mais rápido

No tutorial você conhece o movimento e a personalidade de cada peça

BATTLE CHESS — **Interplay** — **3.3**

CD 1 Jogador	Fases: 9 Tabuleiro	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

3DO REAL PIMBALL

Um dos primeiros jogos para 3DO que não faz jus ao aparelho. **Real Pinball** é o típico game de Fliperama. São cinco mesas digitalizadas, com uma qualidade de imagem boa. Infelizmente, peca pela jogabilidade e pela repetição desvairada na trilha e efeitos sonoros, que não mudam o tempo todo. Na jogabilidade, a bronca é com os flipers, que não funcionam na hora de direcionar a bola rumo a uma rampa ou caçapa. Sem falar nos alvos inatingíveis, que, para acertar, é necessário atravessar uma série de obstáculos e contar com toda a sorte possível. Sem dizer que só chega à 5ª mesa quem alcança a pontuação mínima indicada nas quatro posteriores. Jogo bonito, mas não se compara à versão para SNes.

A demo impressiona, mas o jogo...

Algumas mesas contam com "flippers" extras

Cuidado: o "tilt" da máquina é bem sensível

O jeito é contar com a sorte para acertar todos os alvos

REAL PINBALL — **Matsushita** — **2.3**

CD 4 Jogadores	Opções: 5 Fliper
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

Essa é boa: ao ganhar no "final", você conquista uma partida extra. Para quê, se o jogo já é grátis?

Por Marjorie Bros

Se você pensa que já viu tudo em matéria de videogame, prepare-se. Não se trata exatamente de um game. A 3DO, aliada à Videoactv, inventou o jeito mais louco de se assistir a um desenho. Ao ligar **Toon Time**, o telespectador se depara com a tela principal, aparentemente uma sala de aula com um quadro onde rolam os desenhos. Você escolhe entre cinco personagens da Warner Bros (Piu Piu, Pernalonga, Patolino, Popeye, Corny Gee) e um do Superman- o único que não é da Warner. A empresa escolheu os melhores capítulos de cada personagem, quase tudo inédito no Brasil. No ícone com um ponto de interrogação estão as instruções de uso do joystick. Lá você aprende a interferir na imagem: distorcer, full-screen (tela cheia), deslocamento da imagem para o formato geométrico dos objetos da sala. Tudo com a qualidade CD de áudio e vídeo.

Escolha um entre sete desenhos clássicos. O ponto de interrogação serve para ajudar a tirar suas dúvidas

Não confunda: apesar do título, não há nenhum desenho dos Tiny Toon. No geral são desenhos clássicos tirados dos arquivos da Warner e da Paramount

Do fundo do baú: as aventuras do homem de aço

Patolino, para variar, arruma confusão com Gaguinho

A eterna briga entre o marinheiro Popeye e Brutus

MAIS QUE UM DESENHO

Toon Time não é um jogo (por esse motivo não avaliamos a dificuldade), mas não chega a ser um simples desenho. Com o auxílio do controle, você pode interagir com a tela. Você pode mudar seu formato ou dar vida aos objetos da sala de aula. Outra opção é inverter a tela, como se fosse um espelho. Uma diversão a mais no desenho.

Efeito com os cubos

Relógio com tela inteira

Esticando a tela

Esticando como borracha

TOON TIME 3DO **3.0**

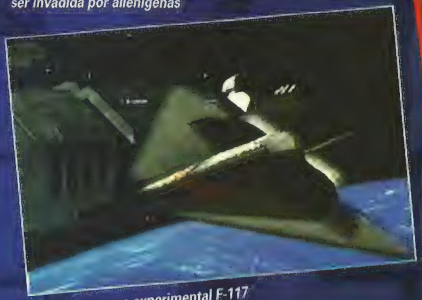
VIDEOACT	
CD - 6 Desenhos	
N/D	
Video Interativo	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Chefe

No ano de 2019 a Terra é invadida por uma armada alienígena. Fantasia? Quem sabe. Depois de o planeta Júpiter ser bombardeado por asteróides, nada é impossível. Bem que tentaram pegar alguém mais capacitado, mas, no final das contas, sobrou para você a tarefa de deter os invasores. *Shock Wave* mistura ficção e realidade, com batalhas em lugares e cidades reais, como Los Angeles, Cairo e Lima. Até a nossa Amazônia vira palco do jogo. Os gráficos dispensam comentários. Além das missões, você curte mais de 20 minutos de vídeo, numa produção de fazer inveja a Hollywood. Para completar o pacote, *Shock Wave* mostra efeitos Dolby Surround, que dão mais realismo ao jogo. O melhor é que, ao contrário da maioria dos jogos de 3DO, os controles reagem de forma perfeita. Ao que tudo indica, os fabricantes estão ficando mais íntimos deste console. Melhor para todos nós.

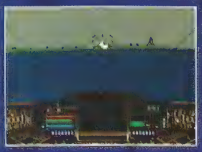
Eles não desistem. Mais uma vez, a Terra está sob a ameaça de ser invadida por alienígenas



Você e seu caça experimental F-117

Os pássaros são alienígenas. Destrua-os

DICA: use a colina como escudo e solte seus mísseis



Não deixe os submarinos chegarem em terra firme

Alguns inimigos só são eliminados com mísseis

ADIVINHE QUEM É O PACIENTE

Uma pequena parada cardíaca...

...seguida de um traumatismo craniano.

O jeito é procurar outro piloto para salvar a Terra

Devido à pouca dificuldade, o modo de treinamento não ajuda muito para completar o jogo. O verdadeiro treinamento está nas missões

SHOCK WAVE **4.8**

3DO

ELECTRONIC ARTS

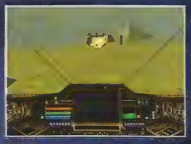
CD - 10 Fases

1 Jogador

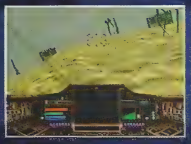
Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

MISSÃO 1: EGITO



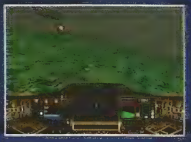
DICA: ao começar o jogo, não use seus tiros e mísseis como um desesperado. Limite-se apenas a acertar os alvos, um de cada vez. Dê preferência aos inimigos aéreos, pois são os que tiram mais energia



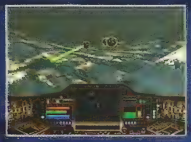
DICA: escutar com atenção as recomendações de sua equipe pode significar uma boa recompensa. Nesse ponto, não acerte as edificações aliadas e receba, mais adiante, um tanque extra para repor sua energia

DICA: quando você der de cara com algum mestre, não vá com muita sede ao pote, pois o ataque é mortífero. Mantenha sempre a maior distância possível e ataque com mísseis, se você tiver algum

MISSÃO 2: PERU



DICA: uma boa tática, que funciona em qualquer estágio. Antes de reabastecer, verifique se há naves inimigas na região. Se houver, acabe com elas antes. Dessa forma, você economiza tiros



DICA: para matar esses alienígenas sem desperdiçar muita munição, basta que você procure um bom ângulo e acerte o último inimigo da fileira. Acabando com ele você acaba com todos

DICA: no final da missão, após limpar toda a área dos extra-terrestres, é de vital importância destruir essa construção inimiga. Caso contrário, você terá de completar a missão novamente

MISSÃO 3: LOS ANGELES

DICA: nesse prédio estão aprisionados milhares de terráqueos. Para libertá-los, você tem de destruir os quatro campos de força ao redor do edifício. Atire com cautela para não correr o risco de destruir o prédio

DICA: não se desespere ao dar de encontro com essa barreira. Para passar por ela, basta acertar todas as naves da região e, em seguida, voar paralelamente ao campo de força, que se abrirá sozinho

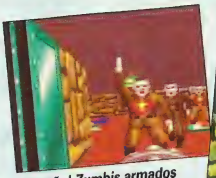
DICA: é normal chegar ao fim da missão e descobrir que você terá que completá-la de novo. Isso acontece porque algum inimigo escapou do seu campo de ação. Fique atento para não deixar nenhum escapar

Por The King Fisher

Assim como o "B.J." Blaszkowicz, a estrela dos aliados, você foi enviado para infiltrar-se no Castelo Wolfenstein e descobrir o plano dos nazistas para a operação Eisenfaust. Mas algo deu errado e você foi capturado. Numa tentativa desesperada de fuga, você domina o guarda da cela. Armado com uma pistola e uma faca, terá de escapar do Castelo Wolfenstein no mais excitante jogo já produzido pela Jaguar.

PODER DE FOGO

Wolfenstein 3d é uma carnificina total em primeira pessoa, na qual você terá de mostrar seu poder de fogo. Usando desde faca até uma metralhadora Gatling, você luta para passar por seis labirintos infernais, atirando nas tropas da SS e em enormes mutantes armados. A ação rápida e intensa do jogo torna-se mais lenta apenas por causa do controle do Jaguar. Se você estiver acostumado a usar o botão simples do Wolfenstein, vai precisar de um tempo para se habituar à versão Jaguar. Mas depois poderá atirar com precisão e movimentar-se com eficácia. Os gráficos de Wolfenstein são nítidos, com boa definição e detalhados. Tudo é preciso. Quando você olha o retrato de Hitler, a imagem é pouco granulada, diferenciando-se das imagens do SNes. Os gráficos do Jag são demais. A música dá um clima arrepiante ao jogo, enquanto o FX oferece detalhes momentâneos. Você pode ouvir a identificação das tropas SS e o grunhido de cães feridos. Wolfenstein faz bem aos ouvidos. Quando o **Wolfenstein 3d** entrou para o mercado de PC, há alguns anos, estabeleceu um novo padrão, com. excelentes gráficos e sons destruidores. A versão da Jag é ainda melhor, o que é uma . A última versão do **Wolfenstein 3D** estabelece um novo padrão para jogos da Jag.



Oh, não! Zumbis armados

DICA: escolha a metralhadora Gatling como arma. Ela não só é mais rápida e letal como também possui mais munição

DICA: não deixe de procurar passagens secretas nas paredes

Wolfenstein 3d

DICA: os chefes são sempre difíceis de derrotar, a melhor tática é atirar e correr. Mas antes de enfrentar um dos mutantes cara a cara, procure um esconderijo com kit de primeiros socorros e munição

Aqui, garotão!!

DICA: quando abrir uma porta e der de cara com uma sala cheia de soldados, fique do lado de fora e espere eles virem até você. Eles atacarão um a um e será fácil matá-los

DICA: quando você estiver cercado por vários inimigos, ataque primeiro os que têm armas automáticas e depois os guardas com pistolas. Se forem soldados, primeiro ataque os de uniforme branco, depois os de azul e, por último, os de marrom

Jaguar
WOLFENSTEIN 3D
Atari

Wolfenstein 3d é o melhor **Wolfenstein** de todas as plataformas, incluindo PC. Se você desejar ação total, gráficos intensos, muito sangue e grandes vitórias, o **Wolfenstein** tem tudo isso.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	4.5	4.5	5.0	Ajust.

Preço e data de lançamento não definidos
Ação
1 jogador
6 fases
Visão em 1ª pessoa 3D multiscrolling
Opção de gravação bateria

SE A SUA TRANSA COM OS GAMES ANDA NESSE PÉ,

JUNTE SUAS FORÇAS À SUPER GAMEPOWER.

Com a SUPER GAMEPOWER não tem pra mais ninguém!
Só ela tem 84 páginas (!!!) da melhor informação para todos os sistemas.
São muito mais jogos, dicas e fotos todos os meses para você.
E matérias exclusivas da GAMEPRO, a nº1 americana.
Com todas essas vantagens, você é louco se quiser saber de outra revista!
Definitiva mesmo, só a SUPER GAMEPOWER.

SUPER GAMEPOWER

MASTER DYNAMITE HEADDY

O novo personagem da Sega literalmente usa a cabeça para sair das roubadas. Essa versão de bolso não é tão boa a de Mega, mas garante momentos bem divertidos. A ação plataforma de **Headdy** oferece uma mudança de ritmo - o personagem principal usa a cabeça em vez de armas. Headdy navega pelas 5 fases do jogo tentando destruir criaturas que o atacam. Cada cabeça de Headdy permite que ele faça coisas diferentes, como escalar e socar inimigos. Ele troca de cabeça dando cabeçadas e retorna logo para a cabeça original. Mas seu desempenho é quase tão bom com a cabeça original, o que tira um pouco a graça das trocas. Pequenos sprites tornam uma tarefa difícil ficar de olho em Headdy. Os gráficos têm a aparência brilhante dos desenhos animados. Os efeitos sonoros são ruins, mas não chegam a prejudicar o jogo.

DICA: cuidado com as cabeças na fase 2-1. Elas podem fazê-lo cair no sono, deixando-o indefeso e presa fácil para os seus inimigos

DICA: na fase 2, trate de destruir os atiradores inimigos mandando chumbo neles pela diagonal

DYNAMITE HEADDY — **3.3**
Sega

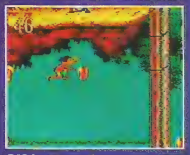
US$ 39,99 4 Mega	Disponível Ação/aventura	1 jogador Visão lateral

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

DICA: para derrotar Walnut Chefe na fase 2, atire por baixo quando ele estiver no ar e esquive-se dos objetos que ele deixar cair

MASTER THE JUNGLE BOOK

O Mowgli para Game Gear tem a mesma missão do **Mowgli** de 16 e 8 bits para Nintendo: encontrar pedras preciosas na selva repleta de perigos, passar por Shere Khan e chegar até o Man Village. Os personagens, a história e as músicas são baseados no desenho da Disney, o que é uma garantia.



DICA: Mowgli consegue correr ou subir em vinhedos horizontais para pegar pedras preciosas

DICA: salte rapidamente as pontes quebradas

DICA: comece a lançar projetéis logo que pular para a nova plataforma. Geralmente há animais famintos à sua espera

BANANAS

Semelhante à versão da Nintendo, o **Jungle Book** da Game Gear apostou em ações simples para saltos e corridas. Como no Nes, Mowgli usa estilingue, atira bananas e bumerangues e tem de lutar contra o relógio. Controles mais potentes tornam Mowgli manual o melhor dos atiradores de bananas. Som e graficos estão acima da média, mas não são sensacionais. Enquanto Mowgli se movimenta, os cenários não são muito detalhados e alguns perigos (como os arbustos espinhentos) são difíceis de serem vistos. Os efeitos sonoros são semelhantes aos dos jogos anteriores, mas sem muitos ruídos típicos da selva.

THE JUNGLE BOOK — **3.5**
Virgin

US$ 34,99 Já disponível	1 jogador Ação/aventura	Visão lateral Multiscrolling

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

Por Marjorie Bros

Querem mais **Sonic**? O fantástico pinball **Sonic** do último ano passa agora com sucesso para Game Gear. Não há nada de novo, mas a tradução é boa.

DICA: para derrotar o chefe da fase 2, fique no topo do nível tempo suficiente para ricochetear os dois Robotalks

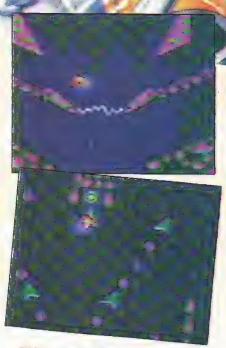
DICA: o Sonic acerta na mosca quando passa por essa parede com redes de força escondidas em seu interior

O MELHOR

É **Sonic**, é pinball e é quase igual ao Mega original. **Sonic** precisa derrotar a fortaleza Veg-O-Fortress do Robotnik em quatro fases de loucuras idênticas às do Mega: os Lagos Tóxicos, as Casas de Força Lava, a Máquina e a Revelação Final. Na um e dois, o Sonic avança agarrando as três esmeraldas e destruindo uma das ameaças mecânicas de Robotnik. Nas fases três e quatro, ele tem de pegar 5 esmeraldas e derrotar os amigos de Robotnik. Os bônus o fazem passar de fase. Os tabuleiros têm rampas saliências, criaturas e salas secretas. O ritmo é lento em comparação com outros carts de pinball. Você perde muito tempo se batendo pra lá e pra cá sem que nada aconteça. Os flippers do Spinball são controlados pelos botões 1 e 2, numa combinação e pouco confortável.

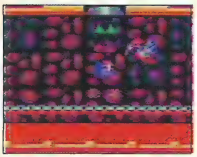
VISUAL 10

O visual é chocante. Os tabuleiros e o cenário de fundo são parecidos com os originais, embora, haja perda em tela pequena. O cart de 16 bits é tão ou mais divertido que os manuais. O **Sonic Spinball** não é tão bom quanto as aventuras de plataformas da Sonic, mas vale jogar.



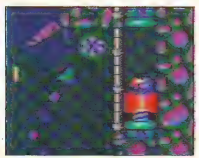
DICA: para ativar a barreira entre o Sonic e água na fase 1, suba pelo meio passando por esse checkout

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL



DICA: pegue carona na rajada de vento para subir e aproveite para pegar a primeira esmeralda da fase 1

DICA: as quedas da fase 2 são o caminho das esmeraldas finais. Uma está no canto superior esquerdo e outra no direito



DICA: para pegar as 3 primeiras esmeraldas, encontre esse poço. Ele irá jogá-lo para elas para você passar da fase 1

SONIC SPPINBALL
SEGA

3.5

GAME GEAR	
2 Mega - 4 Fases	
1 jogador	
Pinball	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

MEGA

PELÉ II

Accolade pisa na bola e fica devendo futebol à altura do Rei do gramado

Parecia que a Accolade havia criado vergonha e que, dessa vez, traria um jogo digno da genialidade do nosso rei. Triste ilusão. **Pelé 2** não traz grandes inovações em relação ao seu recente predecessor. Essa é uma versão da Copa, com todos os times que disputaram o mundial de 94. Como na versão anterior, é o próprio rei que apresenta cada equipe, com direito a comentários e à classificação no ranking oficial da Fifa. Há uma opção para disputa de partida com apenas 5 jogadores. Fora o visual de telas de opções e estatísticas, os gráficos não melhoraram. O mesmo pode-se dizer da jogabilidade, que continua fraca. O jeito é acender uma vela e torcer por uma versão que faça jus ao rei. Como diz o ditado, a esperança é a última que morre.

Segundo o rei Pelé, o Brasil é famoso por perder a concentração no tempo final

A velha tática dos nomes trocados. Será que Dunga tem parentesco com o meio campista argentino?

A visão diagonal lembra o já clássico Fifa Soccer

PELÉ II		2.8
Accolade		
16 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Futebol	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL

Todos os caprichos da bola oval ao alcance da sua telinha

O futebol americano ainda é um mistério para o público brasileiro, mas já conta com uma pequena legião de fãs que não se intimidam diante da esquisitíssima bola oval. **John Madden Football** para 3DO vai deixar qualquer amante desse esporte de boca aberta. São 28 times originais da liga americana de 93 (NFL) e dois times de feras montados pelo comentarista John Madden. Aliás, é o próprio jornalista, em viva voz, quem tece os comentários durante a partida. O gramado e o estádio renderizados dão uma ótima qualidade gráfica. Você vai se deliciar com os mais de 100 vídeos com as melhores jogadas das últimas temporadas. No novo Replay Mode pode-se ver a jogada do ângulo que você desejar e ainda é possível acionar o zoom. Depois de experimentar **John Madden Football**, você provavelmente vai entender os motivos que levam este esporte a ser o número um entre os americanos.

Hoje, em sua TV, um dos grandes clássicos da NFL

Após o "touchdown" um pouco de break para descontrair

O complicado do jogo é entender todas as jogadas

JOHN MADDEN		3.8
Eletronic Arts		
N/D 2 Jogadores	Fases: N/D Futebol Americano	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

SNES

FORMATION SOCCER 94

Human prova ser possível vencer jogando bonito com nova versão

A Human marca mais um gol de placa e acaba de se tornar a nova tricampeã da história do futebol, como Itália e Alemanha. Mais uma continuação como essa e ela acaba empatando com o tetracampeão Brasil. Na terceira versão, **Super Formation Soccer** chega e resgata o futebol arte. Um show de bola de tirar o fôlego. Aguenta coração!

As novas proporções do campo dão oportunidade de criar novas jogadas, como o passe longo com o botão X

Como de costume, bata os escanteios com efeito. O gol olímpico ficou mais difícil

O JOGO CAMPEÃO

Uma das melhores modificações foi o aumento de velocidade, que dá muito mais emoção ao futiba. Aumentou também o tamanho do campo, numa

DICA: passes com o botão A sempre colocam os atacantes numa boa posição

tentativa de deixá-lo numa proporção mais parecida com um campo real. Os botões de passe curto, toque e chute foram mantidos, mas aquela levantadinha que se fazia

Japão na copa? Só em videogame

Novidade para os pernas de pau. Três níveis de dificuldade

com o botão X foi excluída, dando lugar a longos chutes aéreos. Agora, o goleiro pode sair da pequena área e deve ser direcionado na altura da bola antes de fazer as defesas. O modo torneio respeita à risca a Copa dos States, aproveitando até as mesmas datas dos jogos. A curiosidade é que a Coréia foi substituída pelo Japão. Parece que assim os japoneses conseguiram um jeitinho de participar do

Escolha entre um dos quatro arcades originais

evento. O cart apresenta um número incrível de estatísticas, fazendo inveja à Rede Globo: número de faltas, tempo de posse de bola, os principais artilheiros, gols pro e contra, pontos ganhos, saldo de gols etc. E tudo isso fica guardado na bateria do cart. Caso você queira editar seu torneio, pode definir número de pontos para cada vitória e empate e a inclusão da morte súbita. Na parte tática é possível definir um jogador específico para as cobranças de falta e escanteio. A formação do time pode ser alterada durante a partida, basta chutar a bola para lateral. Curiosidade: no caso de um

O Brasil tem Bebeto para escanteios e Branco para as faltas

DICA: com Cafu (13) no lugar de Ricardo Gomes (4) ganha-se em velocidade. Com 3 atacantes (3 Back), Edmundo (14) no lugar de Zinho (9), não esqueça de passar Dunga (8) para o meio campo

jogador sofrer uma falta mais dura, perde rendimento e características.

VERSÃO FINAL?

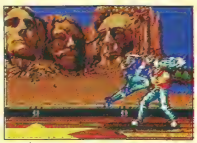
A Human fez o que parecia impossível e aumentou a jogabilidade. Mas alguns problemas persistem. Faltou capricho na disputa de pênaltis. Outro porém está nas substituições, que obedecem à regra antiga, só podem entrar 5 jogadores. Já pensou se Bebeto e Romário se machucam? Quem sabe surgem mudanças na versão 95?

FORMATION 94 Human					4.5
8 Mega 4 Jogadores	Fases: N/D Futebol			Bateria	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

por Baby Betinho

A versão Mega de **Fatal Fury 2** está bem diferente do original para Neo Geo. Incorpora alguns elementos de **Fatal Fury Special**, além dos mestres serem controláveis. Isso melhora a jogabilidade, o controle e a complexidade, o que resulta em um jogo mais profundo. Enfim, é uma das melhores versões. Veja algumas características de **Fatal Fury 2:**

1 - *Dois planos de batalha*: Servem basicamente para escapar dos ataques inimigos, mas podem ser usados em sequências.
2 - *Back step*: coloque duas vezes para trás e faça um movimento de evasão. O personagem fica invencível e escapa de magias.
3 - *Golpe esquivante*: durante a defesa, aperte soco fraco e dê um golpe esquivante.Serve para contra-atacar voadoras e escapar de magias.
4 - *Golpes fatais*: quando sua energia estiver piscando, use os golpes fatais. Eles tiram muita energia do oponente.
5 - Velocidade: três níveis.



Terry pressiona com Power Wave seguido de Burn Knuckle. Andy e Joe podem usar a mesma tática

SUPER GP DICA FATAL

JOGAR COM OS MESTRES

1 - No logo Takara, digite →↘↓↙← + B. Se ouvir a voz de Krauser a dica entrou (este procedimento não é necessário na versão americana).
2 - Agora você pode usar os mestres no modo VS e Survival. No modo Story, coloque o cursor na Mai e coloque uma vez para baixo e três para direita com o Start pressionado.

VÁRIAS CORES

1 - No logo Takara, digite ↓↙←↙→ + Y. Se ouvir Terry dizer "Geiser" a dica entrou. Agora coloque o cursor no personagem desejado e mexa no direcional segurando os botões Start e B.

CONTINUES

Na tela de continue, segure cima, A e B e, sem soltá-los, C.

TERRY BOGARD

Power Wave - ↓↘→ + soco
Burn Knuckle - ↓↙← + soco
Crack Shoot - ↓↙←↖ + chute
Rising Tuckle - (c) ↓↑ + soco
Power Geiser - ↓↙←↙→ + soco forte

KIM KAPH WAN

Hangetsu Zan - ↓↙← + chute
Hien Zan - (c) ↓↑ + chute
Hishô Kyaku - ↓ + chute no ar
Hououkyaku - ↓↙←↙→ + chute forte

JUBEI YAMADA

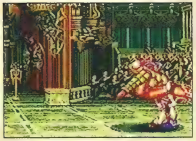
Nihon Zeoi - (c) ↔ + chute
S. Shuriken - (c) ↔ + soco
Izuna Otoshi - (c) ↓↑ + chute
Dynamite Izuna Otoshi - (c) ↙↓↘ + soco forte

AXEL HAWK

Vacuum Cutter - ↓↘→ + soco
Smash Bomber - (c) ↙→ + soco
BD S. Bomber - (c) ↙→← + soco
Gun Blow - →↙↓↘ + soco
Axel Rush - ↔↘↓↙→ + soco forte

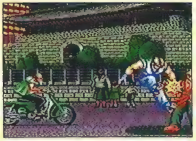
O Giant Bomb de Big Bear pode atravessar magias altas como as de Mai, Andy e Jubei. Atravesse e acerte

O sliding de Jubei e Joe pode ser usado para passar por baixo de magias e acertar o inimigo



O movimento do Super Leg Tomahawk pode confundir

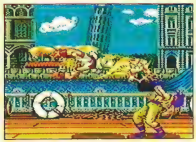
O Bakuretsuken pode ser eficientemente usado em sequências



O Hishokyaku de Kim deve ser usado em ataques surpresa e quando você sentir que o inimigo vai soltar uma magia

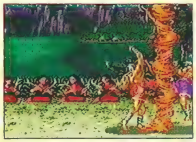
Use a sequência: voadora fraca, três socos fracos seguido de Giant Bomb ou Super Drop Kick

Use a sequência voadora forte, soco forte agachado e magia ou Ryuembu



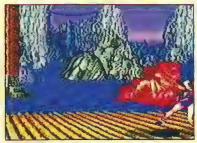
ANDY BOGARD

Hishô Ken - ↓↙← + soco
Shoryudan - ↓↘→ + soco
Zan'eiken - ↙→ + soco
Kûhadan - ↙↗ + chute
Tchô Reppadan - (c) ↓↘→ + chute forte



JOE HIGASHI

Hurricane U. - ←↙↓↘→ + soco
Tiger Kick - ↓↘→↗ + chute
Thrash Kick - ↙↗ + chute
Bakuretsuken - soco rápido
Screw Upper - →←↙↓↘ + soco forte



MAI SHIRANUI

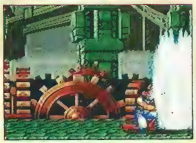
Katchô Sen - ↓↘→ + soco
Ryuembu - ↓↙← + soco
Shinobi Bati - ←↙↓↘→ + chute
Mussassabi - (c) ↓↑ + soco
Tchô Shinobi Bati - →↙→ + chute forte

BIG BEAR

Giant Bomb - (c) ↙→ + soco
Super Drop Kick - (c) chute forte (+ de 8 seg.)
Fire Breath - →↘↓↙→ + soco forte

CHENG SHINZAN

Kirai Hou - ↓↘→ + soco
Daikobara Uchi - (c) ↓↑ + soco
Hagan Geki - (c) ←→ + chute
Bakurai Hou - (c) ↙↓→ + soco forte



BILLY KANE

Tchûdan Uchi - (c) ←→ + soco
Koma Otoshi - (c) ↙↗ + soco
Hishô Kon - (c) ↓↑ + chute
Sempu Kon - soco rápido
Destroid Stud - ↓↙←↙→ + soco forte

LAWRENCE BLOOD

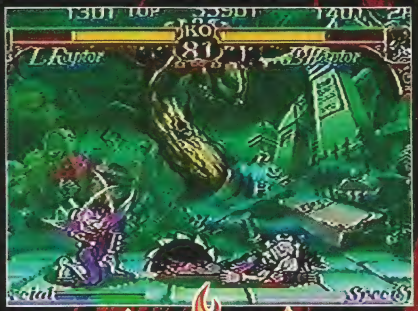
Bloody Spin - (c) ←→ + chute
Bloody Saber - ←↙↓↘→ + soco
Bloody Cutter - (c) ↓↑ + soco
B. Upper - ↙↓↘→↗ + soco
Dancing Slash - ←↙↓↘→↙→ + soco forte

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball alto - ↓↙← + soco
Blitz Ball baixo - ↓↙← + chute
Leg Tomahawk - →↘↓↙ + chute
Atemi Nage - ←↙↓↘→ + soco
Kaiser Wave - ←→↘↓↙→ + soco forte

Por Baby Betinho

Como não se mexe em time que está ganhando, a Capcom solta este *Dark Stalkers* (*Vampire*) com toda a experiência adquirida nos *Street Fighters* da vida. *Dark Stalkers* é um jogo de luta completo com direito a hit combo bonus e três níveis de velocidade, que deve brilhar enquanto o Street digitalizado não vem. São 10 personagens-monstro conhecido como os Dark Stalkers. Cada monstro é baseado no folclore de certa região. O controle se baseia num direcional e 6 botões. Tem golpes normais e especiais e uma barra Special, semelhante ao Super Combo Gauge do *Super SF II X*. A barra Special se enche quando se usam os golpes. Quando completa, a palavra Special pisca e a barra começa a diminuir. Três mudanças ocorrem:
1-Seus golpes ficam mais poderosos (tiram mais energia);
2-Os golpes especiais ficam animais (mudam gráfico, som e poder);
3-Os golpes fatais podem ser acionados.
Caso realize um dos dois últimos itens, a barra esvazia instantaneamente. Outra novidade: o bloqueio aéreo. Pode-se realizar uma defesa no ar, mas não depois de acionar um golpe antes, no mesmo salto. Também não se pode bloquear um golpe terrestre com a defesa aérea. Colocando duas vezes na mesma direção obtém-se um dash. Dependendo do personagem, o dash varia: alguns ficam invencíveis, alguns somem ou vão de um canto para outro e há os que fazem o dash no ar. Há opção por várias línguas, até português. Um jogão splatter-cômico com qualidade Capcom.



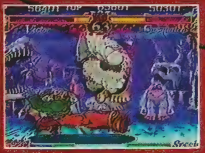
DICA: em Dark Stalkers é possível fazer combos com golpes normais. Usando a sequência golpe fraco, golpe médio e golpe forte com timing exato você obterá uma combo. Isso vale também para voadoras

DARK STALKERS
ARCADE

4.8

CAPCOM	
226 Mega - 10 Fases	
2 Jogadores simultâneos	
Luta	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

DICA: caso use o golpe especial quando o Special estiver acionado, o ataque será mais poderoso. Para não desperdiçar a chance utilize-o encaixado numa sequência



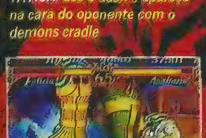
Dependendo da configuração da placa, pode-se optar por partidas de 1, 3 ou 5 rounds

DICA: Demitri pode ficar invisível durante seu dash

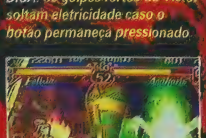
Capricho total até nas imagens de demonstração da abertura do jogo

TÁTICA: use o dash e apareça na cara do oponente com o demons cradle

DICA: os golpes fortes de Victor soltam eletricidade caso o botão permaneça pressionado



O fatal de Anakaris, o Faraoh Magic, tem quatro etapas



Anakaris transforma o inimigo em formas inofensivas

São dez personagens a sua disposição. Após derrotá-los, surgirá Huitzil, o robô, e Pyron, o alienígena. São os dois chefões

DEMITRI MAXIMOFF

Vampiro natural da Romênia, conhecido como Príncipe das Trevas. É equilibrado e está protegido por uma aura. Mistura-se às trevas com seu dash e fica invencível. Parece um ser-humano, mas se atacado mostra sua imagem real.

Chaos Flare - ↓↘→ + soco (no chão ou no ar)

Demon Cradle - →↓↘ + soco

Bat Spin - ↓↙← + chute (no chão ou no ar)

Negative Stolen - 360° + soco médio ou forte (perto)

MORRIGAN AENSLAND

Natural da Escócia esta súcubo (demônio que entra nos sonhos) é a Rainha da Noite. É muito veloz e a batalha aérea e seu forte. Sempre anda com morcegos, que participam ativamente da luta. Seu dash faz voar e a altura depende do tempo que se pressiona o direcional.

Soul Fist - ↓↘→ + soco
↑↗→ + soco no ar

Shadow Blade - →↓↘ + soco

Shell Kick - ↓↙← + chute no ar

Vector Drain - →↘↓↙← + soco de perto

VICTOR VON GERDENHEIM

Natural da Alemanha, foi criado pelo Dr. Von Gerdenheim. Abusa da força física e seus golpes fortes resultam em descarga elétrica se o botão ficar pressionado
Gyro Crush - ↓↙←↙← + soco
Giga Burn - ↓↙← + chute
Giga Hammer - (c) ←→ + soco
Giga Buster - (c) ←→ + chute
Hi Giga Buster - ↙↗ + chute
Gravitron Knuckle - agarre e ↓↑ + soco médio ou forte
Mega Shock - ↓↘→ + chute médio ou forte (perto)
Mega Spike - 360° + tres botões de soco (perto)

BISHAMON

Samurai possuido por uma armadura e uma espada com espiritos. Seus cortes de katana possuem grande alcance. Nascido no Japão.
Quick Slash - (c) ←→ + soco ou chute
Seal of Death - ↑↗→ + soco no salto vertical
Demon Fire Slash - →↓↘ + soco (só em Reversal - quando voce estiver se levantando)
Slash Out - →↘↓↙↘ + soco de perto
Snap Sword - ←↙↓↘→ + soco. Se a espada cravar o oponente. Flip Sword - ↓↙← + soco

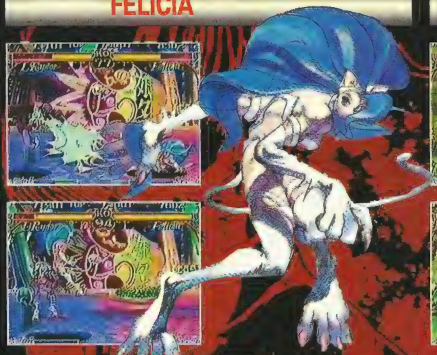
JON TALBAIN

Este lobisomen inglês tem grande velocidade e uma movimentação selvagem. Possui golpes tipo torpedo e um "facão" para as voadoras. Seu dash é bem veloz e tem um arremesso aereo.
Beast Rush horizontal - ↓↘→ + soco
anti-aereo - →↓↘ + soco
aéreo - →↘↓ + soco
Climb Laser - ↓↑ + chute
Wild Circular - →↘↓↙← + chute médio ou forte (perto)

SASQUATCH

É o monstro conhecido como Pé Grande. Sua movimentação é lenta e possui muitos arremessos. Um deles consiste em engolir o oponente. Natural do Canadá.
Big Snow - ←↙↓↘→ + soco
Big Typhoon - →↓↘ + chute
Big Towers - ↓↓ + tres botões de soco
Big Shake - →↘↓ + soco médio ou forte (perto)
Big Brunch - ↓↙← + chute médio pu forte (perto)
Big Swing - 360° + chute medio ou forte (perto)

FELICIA



Felicia possui golpes de gatinha. Patadas, arranhões e golpes com o rabo. Ainda tem muitos movimentos tipo bolinha, como Blanka. Seu golpe fatal consiste numa combinação depois de uma bolinha. Possui arremesso aéreo. Natural dos EUA.

Rolling Scratch - →↘↓↙ + soco (+ soco repetido)
Rolling Buckler - ←↙↓↘ + soco (+ soco repetido)
Delta Kick - ←↓↙ + chute
Sand Splash - ↓↘→ + chute
Hell Cat - →↘↓↙← + chute médio ou forte (perto)

RIKUO

Dono de um reino aquático no Rio Amazonas. Seus raios não tem muito poder mas imobilizam o oponente. Nacionalidade? Brazuca total.
Screw Jet - ←→ + soco
Poison Breath - ←↙↓↘→ + chute
Sonic Wave - ↓↘→ + soco
Trick Fish - *chute durante o back dash*
Crystal Lancer - →↘↓↙← + soco médio ou forte (perto)
Sky Neptune - →↘↓↙← + chute médio ou forte (perto)

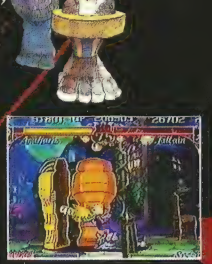
LORD RAPTOR

Zumbi de um maníaco-assassino. Possui armas pelo corpo todo. Seus golpes são incríveis e pode usar seu dash durante o salto. Possui um arremesso aéreo. Natural da Austrália. Qualquer semelhança com Eddie (do Iron Maiden) é mera coincidência.

Death Hurricane - ↓↙← + chute
Hell's Gate - ←↙↓↘→ + chute (a aparição corresponde a posição do botão)
Skull Javelin - ↓↑ + chute após derrubar o oponente com golpe especial ou parafuso
Skull Punish - ↓↘→↗ + soco médio ou forte (perto)

ANAKARIS

Este faraó voltou de um sono de 5.000 anos e quer reconstruir seu reino. O faraó possui movimentos bastante esquisitos, mas são todos eficientes. Pode saltar duas vezes.
Royal Judgement Day - →↙↓↘ + soco durante o salto
Coffin Dance - três botões de soco ou chute
Cobra Blow - →←→ + soco
Mummy Drop - ↓↘→ + soco
Echo Back
Reter a magia do inimigo - →↘↓↙← + soco
Devolver - ↓↘→ + chute



EXCLUSIVO

Por Baby Betinho

Na ***SuperGP*** você viu primeiro **Super Street Fighter II X**. Viu antes imagens então inéditas de Gouki (Akuma). Soube como fazer surgir o misterioso lutador. E agora vai aprender a CONTROLAR o 17º lutador de **SSF II X**.

1 - Ao escolher o lutador deixe o cursor por um segundo (pode exceder um pouco mas não pode ser menos) sobre Ryu.
2 - Mova até T. Hawk e deixe mais um segundo.
3 - Um segundo em Guile.
4 - Um em Cammy.
5 - Pare mais um segundo em Ryu e defina o personagem com Start e, em menos de 0.5 segundo, aperte os 3 botões de soco.
6 - Pronto! Eis Gouki!

Gouki é eficiente mas não tem barra de Super Combo. Você pode usá-lo com os 2 jogadores além de, no modo 1 jogador, ter um final exclusivo para ele.

Se fizer a dica corretamente Ryu será substituído por Gouki. Gouki VS Gouki também pode

***TÁTICA:** faça o oponente voar com o Tatsumaki médio e encaixe um Shouryuken*

Ashura Semku - faça →↓↘ ou ←↓↙ + 3 socos ou 3 chutes. O comando determina a direção e o botão a distância

Hell Hadouken - ←↙↓↘→ + soco. Acerta 1, 2 ou 3 vezes se usados, respectivamente, os socos fraco, médio ou forte. Possui alto poder de destruição mas a execução do golpe é bastante lenta. Use preferencialmente o Hadouken normal. Esse Hell Hadouken inclua-o em sequências

Gou Hadouken - ↓↘→ + soco. É rapido e com congelamento curto. Muito mais eficiente que a de Ryu

Zanku Hadouken - ↓↘→ + soco no ar. Somente Gouki possui o privilégio de ter a magia aérea

Tatsumaki Zankukyaku - ↓↙← + chute. É invencível durante a subida e já pode acertar o oponente nesses momentos

Gou Shouryuken - →↓↘ + soco. Pode acertar até três vezes, como o Tiger Uppercut. Possui invencibilidade total durante a subida como nos velhos tempos de Ryu e Ken

Aerial Tatsumaki Zankukyaku - ↓↙← + chute no ar. Bastante eficiente também

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

Winners Champion

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

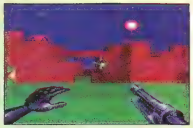
Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

SUPER GP DICAS

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

SNES — LAWNMOWER MAN

MODO NIGEL WAYNE



Para acessar o Modo Nigel Wayne, pressione Start para pausar o jogo. Depois disso, aperte B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B,

Start, Start, A, L, L e Start. O Modo Nigeal Wayne irá aparecer, o que não representa muito em jogabilidade.

MEGA — MEGA TURRICAN

LEVEL SKIP

Para saltar uma fase, dê Start para pausar o jogo. Feito isto, pressione: → ← ↓ → no direcional e aperte o botão B. Despause o jogo e conheça a próxima fase.

ENERGIA ILIMITADA

Para ganhar energia ilimitada, pressione Start para pausar a partida e use a sequência: A, A, A, B, B, B, A, A, A. Despause o jogo e desfrute de energia infinita.

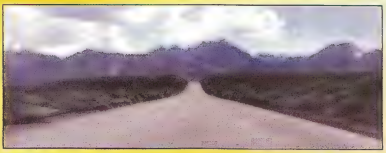
MEGA — SUPER BLACK BASS

PASSWORDS

Clear Lake:
HJR222P5Z5H1F
9PBRL33171319
Lake Murphy:
HNR222P5Z5P1F
9PJDL531V3L3R
Bluestone:
H5P5Z5R222B3L
9JN7H731FT11J

G.GEAR — ROAD RASH

PASSWORDS

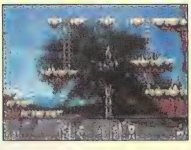


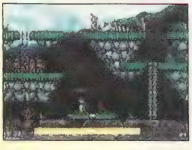
Utilize estas passwords para começar a fase 5 muito cheio da grana e com a moto dos seus sonhos:

Diablo 1000: OOOOO ODQTO
15AUS 574AE
Panda 750: OOOOO OE6KO
159GF 568E6
Ferruci 850: OOOOO OE6K1
15CRU 559B2
Shuriken 750:OOOOO OE8G1
O4ET7 547MH
Kamikaze 750:OOOOO OE6KO
15I7E 538D5
Banzai 750: OOOOO OE2N1
O5I3S 5A8MU
Panda 600: OOOOO ODVJ1
O5JH5 51OEE
Shuriken 400:OOOOO OE6K1
O4M4N 5O9LS

JAGUAR — EVOLUTION DINO RUDES

INFINITE DINO DUDES



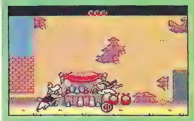


Quando você estiver na tela de Passwords, pressione AC para limpá-la e entre com ONCE DEAD como nova password. Pressione OK e espere pelo som de confirmação. Repita a operação e deixe limpo o espaço da password. Depois disso, use AC novamente. Entre com TWICE BORN como password e pressione OK. Resultado: você vai conseguir Dino Dudes infinitos.

MASTER

DISNEY'S ALADDIN

PASSWORDS



Fase 1: AJGJ
Fase 2: LAEA
Fase 3: ASNF
Fase 4: NEVA
Fase 5: AALG
Fase 6: BLTO
Fase 7: VIAN

MEGA

OUT RUNNERS

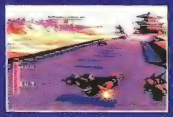
VR NA MOLEZA

Para jogar com Virtua Formula sem ter que terminar o jogo aperte a seguinte sequência dentro da tela-título: ↔↔↔ B, C A.

SNES

BATTLE CAR'S

CARRO CHEFE

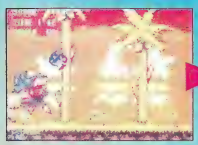


Para conseguir o carro do Chefão, pressione L, R e ↑ quando estiver na tela título. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá um som estranho. Comece uma partida normal. Quando você chegar ao Chefe, estará dirigindo o seu próprio carrão.

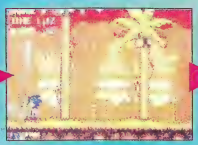
MEGA

SONIC THE HEDGEHOG 3

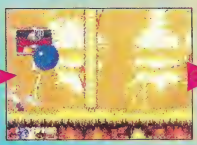
ITENS ESCONDIDOS DO ACT 1



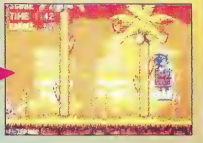
A primeira coisa a fazer é detonar os mestres de cada zona



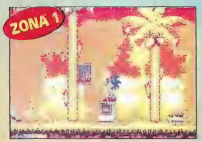
Derrotando o boss, uma placa vai cair do céu. Até aqui tudo normal

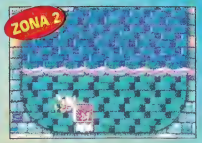


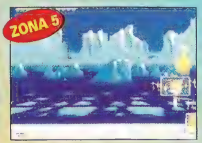
Use o seu salto para levar a placa até o lugar correspondente



Cravando a placa no lugar apropriado, aparece um item box escondido







Essa dica é possível de ser aplicada nos act 1 de cada zona. Mate o mestre do act e carregue a placa usando seu salto. Colocando a placa nos locais correspondentes às fotos ao lado você leva itens que estão escondidos. Há zonas que escondem até dois itens box. Neles se encontram os três tipos de barrier: aqua, flame e thunder.

SUPER GP DICAS

MEGA

SHADOWRUN

MENU DEBUG SECRETO

Na tela título, espere pela frase "Press Start" e, no controle 1, use o código: A, B, B, A, C, A, B. Inicie o jogo e dê Start para ir à sub-tela de estatística. Lá, aperte A e acesse o pocket secretary. Mova o cursor para baixo, do Save/Load Game Option para o Invisible Option.

MEGA

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

VITÓRIA FÁCIL

Ganhar ficou moleza! Faça um ponto (ou mais) contra o CPU e fique parado no corner (canto) deixando o tempo se esgotar.

SNES

BATTLE BLAZE

CRÉDITOS ILIMITADOS

Na tela título, mantenha pressionado o Select e aperte o Start. Na tela de opções, segure o botão L. Enquanto estiver segurando-o, direcione para cima e X simultaneamente, ← e Y (ao mesmo tempo), ↓ e B (simultaneamente), ↓ e A (simultaneamente). Uma nova opção, a de créditos, irá aparecer!

SNES

SUNSET RIDERS

O MESMO PERSONAGEM

Comece uma partida no modo one-player. Jogue até dançar. Quando a tela de continue aparecer, dê Start no controle 2. Escolha o mesmo personagem do jogador 1. Aperte Start a qualquer hora no controle 1 e pronto.

MEGA

PIRATES OF DARKWATER

PASSWORDS

1ª Fase
IITBDIA
2ª Fase
NCOORIE

3ª Fase
ALEXISK
4ª Fase
SCOOBYD
5ª Fase
STOYODA
6ª Fase
ZEROTKS
7ª Fase
ALARTUS
8ª Fase
RADARAL

SNES

PAC- ATTACK

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Quando aparecer a pergunta "retry" ou "end game", no modo puzzle, simplesmente aperte o botão L e você pulará o estágio.

SNES

YUYU HAKUSHO

PASSWORD FINAL

Use este password para começar no último estágio e com acesso a todos os personagens no modo versus:

BABYBABY

MEGA

CHUCK ROCK II

SALTAR AS FASES

Em qualquer fase, pegue o controle 1 e pressione Start para pausar o jogo. Agora, pressione estes botões em ordem: B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Se você fizer certo, o game vai despausar automaticamente. Para saltar fases, pause novamente. Mantenha apertado o A e direcione para a direita. Você vai pular para outra fase!

MEGA

DUNE II

PASSWORDS

Moleza maior vai ser muito difícil: aí estão todos os passwords para você começar em qualquer estágio do jogo, com os atreides:

DIPLOMATIC
SPICEDANCE
ETERNALSUN
DEFTHUNTER
FAIRMENTAT
ASHLIKENNY
SONICBLAST
DUNERUNNER

SNES

ROCKO'S MODERN LIFE

PASSWORDS DE FASE

Para ajudá-lo neste jogo, aí estão as passwords a serem usadas na opção "Enter Password" do menu principal:

Fase 2:
COMICS
Fase 3:
MELBA
Fase 4:
HIPPO

MEGA

ROBOCOP VS. TERMINATOR

CODIGO DE VIOLENCIA

Para ter mais força, novos inimigos e diferentes mortes neste jogo, entre com este código. Pressione Start para pausar a partida e use a sequência: C,B,A,B,B,A,B,B,C,B,B,C,C, B,B,C,B,C,A,C,C,A,A,A,B,B, B,A,C,A. O ruído é a confirmação de que o truque funcionou.

54 VIDAS

Pressione Start durante o jogo para pausar a partida. Agora, use este código: C,C,A,A,B,B,C,C,A,A,B,B. Você ouvirá uma explosão e será levado a uma fase escondida onde você ganha 54 vidas do programador do jogo.

SELEÇÃO DE ARMAS

Durante a partida, pressione Start e pause o jogo. Em seguida digite o seguinte código: B,A,C,C,C,A,B,B,A,C,C,C,A,B. Você ouvirá uma rajada de metralhadora de confirmação. Depois, pressione Start para despausar o jogo. Agora, mantenha pressionados ↓, A, B e C, simultaneamente. Preste atenção ao ícone de armas no topo da tela, que pisca e muda as armas. Selecione a que preferir. Agora é só usar e abusar!

MODO TURBOCOP

Durante o jogo, pressione Start para pausar e detone com: A,B,C,C,B,A,C,B,A,C,B,A,A, A,C,A,C,B,C,A,C,A,C,A,B,C, B. Seus movimentos ficarão mais rápidos.

ADESIVOS PROMOCIONAIS

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio cromo, com perfeito resultado de reprodução em vinil branco, vinil transparente (PVC), poliéster ou outros produtos auto-adesivos de nossa linha. Aplicação externa frontal ou interna reversa, conforme a necessidade.

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA SILK-SCREEN

Impressão realizada por sistema automático proporcionando rapidez e perfeita homogeneidade de cores.

SERVIÇO COM 15 ANOS DE TRADIÇÃO E BOA QUALIDADE NO MERCADO DE ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
R. Francisco Marengo, 339
CEP 03313-000 - São Paulo - SP
TEL: (011) 941-4499
FAX: (011) 941-4470

SUPER GP DICAS

SNES

SUPER FORMATION SOCCER 94

TIMES SECRETOS

Na tela-título, digite Y A X A Y X A. Caso você ouça um barulho significa que a dica entrou. Atravees desse truque você ganha mais 6 times: Inglaterra, Dinamarca, País de Gales, França, Uruguai e Coréia do Sul. Depois de inserir a dica ainda é possível empregar a senha B Y X A para escolher o time Masters, reunindo os melhores jogadores do mundo; e o time da própria Human, o supra-sumo do cart.
Nota: o goleiro número 22 tem 20 de corrida. Ele consegue inclusive dar uma de atacante sem dar vexame!

G.BOY

SAMURAI SHODOWN

PERSONAGENS EXTRAS

Durante o demo, quando Haohmaru aparece em close, pressione Select três vezes. Agora você tem direito a escolher mais três personagens.

GOLPES DOS PERSONAGENS EXTRAS

AMAKUSA
Warp - ↓↘→ + A ou B
Dark Thunder - (c) ←→ + AB
Death Slice - ↓↙← + espada
Death Tuckle - B durante o salto duplo

HIKYAKU
Sonic Run - (c) ←→→ + A
Throw Bomb - ↓↘→ + espada
Arremesso - → + B, de perto

KUROKO
Hata Hurricane - ←↙↓↘→ + espada
Urakatasama - ←→↘↓↙← + A
Arremesso - → + B, de perto

SEGA CD

DRAGONS LAIR

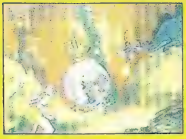
VIDAS INFINITAS

Durante o jogo faça: mantenha pressionados A, B e C e, sem soltá-los, digite ↑↓←→→←↓↑. Pronto! Suas vidas serão eternas.

REPLAY

Durante o jogo digite →→←←↓↓↑↑ e veja os replays.

MODO PIPOCA



Durante o jogo digite ↑↑↓↓←←→→ e assista ao jogo sem interrupções.

JAGUAR

CRESCENT GALAXY

SUPERDICAS

Essas são verdadeiramente para arrepiar o superconsole da Atari. No controle 1, digite o código: 1, 1, 9, 3 e comece o jogo.

No controle 2 aperte:
A - para aumentar a velocidade do cenário;
B - para diminuir a velocidade do cenário;
C - para conseguir special weapon;
4 - para se tornar invencível;
Option - para começar em outra fase.

SNES

WILD TRAX

BRINCANDO COM O RETIRE

Para se divertir um pouquinho e relaxar da correria desenfreada em três dimensões, na tela de retire, pressione:
- X ou Y para a animação ficar mais rápida.

- L ou R para a animação ficar mais lento.
Select para o carro andar em marcha a ré.

ARCADE

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

FAÇA APARECER GOUKI - SEGUNDO MÉTODO

Ao vencer o Sagat mantenha pressionados os três botões de soco até Gouki aparecer e detonar o chefão. Bem mais fácil que o outro método mostrado na *SuperGP* 04.

SNES

SUPER STREET FIGHTER II

VEJA OS PERFIS SEGUIDAMENTE

Mantenha pressionados os botões L e R do controle 2 para ver os perfis dos personagens seguidamente. Truque mais que tradicional.

SNES

FIGHTER'S HISTORY

LUTE COM OS MESTRES

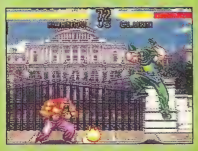
Na tela-título pressione no controle 1: →→↑↑ L e R. Agora escolha os dois mestres do jogo, Karnov e Clown.

GOLPES DE KARNOV

Fire Ball - ↓↘→ + soco
Fire Breath - →→ + soco (alto) ou →→ + chute (baixo)
Super 100 Kick - (c) ←→ + chute
Baloon Attack - →↘↓↙←↖ + soco, no ar

GOLPES DE CLOWN

Spin Drop - (c) ↙↑ + chute
Spin Attack - (c) ↙→ + chute
Head Stomp - (c) ↙↗ + soco
Pick a Card - (c) ←→ + soco



Serviço mais que completo!!

SÃO CAETANO DO SUL

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

- MASTER SYSTEM
- SEGA CD
- NINTENDO
- MEGA DRIVE
- SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799

PROGAMES
MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

DETONADO

SUPERMAN

O melhor de todos os tempos. O Superman protege Metropolis e o mundo contra as forças do mal.

BODY SLAM

Para arremessar o corpo do seu inimigo, agarre-o e pressione frente e Y.

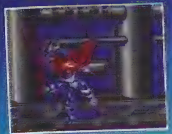
OVER-THE-SHOULDER TOSS

Agarre o oponente e aperte trás e Y para executar um lançamento por cima do ombro.

O HOMEM DE AÇO

O Homem de aço, John Henry Irons, um ex-projetista de armas especiais da Westin Technologies. O Homem de Aço dedicou sua vida para cumprir a missão de justiça do Superman.

BODY SLAM



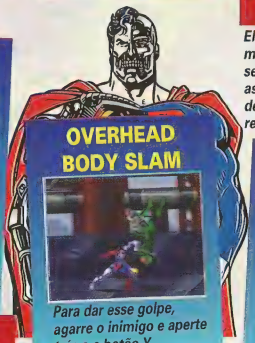
O Body Slam é decisivo e eficaz. Agarre seu oponente, pressione frente e o botão Y.

OVERHEAD BODY SLAM

Para atirar o corpo por cima da cabeça, agarre o inimigo, pressione trás e, em seguida, o botão Y.

CYBORG

Ele é metade homem, metade máquina. Sua parte orgânica é semelhante à do Superman, mas as partes metálicas parecem vir de Krypton. Seria ele uma reconstrução do Superman?



OVERHEAD BODY SLAM

Para dar esse golpe, agarre o inimigo e aperte trás e o botão Y.

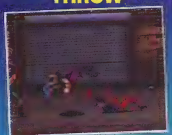
PILE DRIVER SLAM

Para executar esse golpe, pressione frente e o botão Y.

SUPERBOY

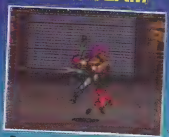
Gerado durante experiências genéticas do Projeto Cadmus, o Superboy afirma ser o clone adolescente do Superman.

ROLLING THROW



Para dar o Rolling Throw, agarre o inimigo e depois pressione trás e o botão Y.

OVERHEAD BODY SLAM



Para acabar com os vilões, agarre seu oponente, pressione frente e o botão Y.

THE ERADICATOR

Regenerado dentro de Fortaleza da Solidão, o Eradicator é o Superman recriado... Ou é ele mesmo?

OVERHEAD SLAM

Para jogar os inimigos no chão, agarre-os e aperte trás e o botão Y.

BACK BREAKER

O super-herói tem de fraturar a espinha dos homens do mal. Para isso, agarre o inimigo e aperte frente e o botão Y.

Fase 1

Clawster

Clawster é o chefe mais fácil de derrotar. Não é muito rápido, mas tem socos violentos. Você pode dar um murro ou jogá-lo com certa imunidade, mas o Diving Punch do Superman é a melhor forma de destruí-lo, isto o protege quando você está no ar.

Fase 2

Doomsday

No 1º encontro com Doomsday, use o Diving Punch do Superman. Se ele se der bem, use o seu Ground Thump - ele lhe dará tempo para se refazer. Evite ir aos poucos com ele, você será derrotado. Ao contrário do Clawster, Doomsday foge quando perde.

Heavy Metal

Você enfrentará essas bolas demolidoras caindo no começo do nível 2. Para evitá-las, observe suas sombras no chão.

Doomsday Comety

Use a mesma tática do seu último confronto com Doomsday para conseguir uma vitória rápida - Diving Punches e Ground

Thumps. Mas cuidado! Doomsday tem outra uma surpresa: um direto no queixo e os dois estão fora. O Superman morreu. Mas Doomsday está aqui.

Fase 3

Sentinel

O arsenal flutuante não oferece muito perigo, mas as quatro esferas ao seu redor sim. Faça aquele monte de lata virar sucata com o Diving Punch do Cyborg. Se o Sentinel levar vantagem, use uma Granada do Cyborg ou habilidades especiais e depois continue o ataque.

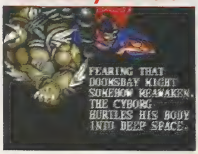
Power-Ups

No início da fase 3, Cyborg enfrenta um combate aéreo contra larvas voadoras, que atacam em grupos de quatro, seguindo o mesmo caminho. Fique no canto esquerdo da tela para aumentar suas chances de destruí-las. Se você conseguir destruir todas, ganhará uma barra de vida powered-up. Existem dois power-ups neste jogo: o escudo protetor do Superman azul, que restabelece a sua barra da vida, e o vermelho/amarelo que restabelece os seus ataques especiais.

Power-Ups ocultos

Depois de limpar uma área de inimigos, procure por power-ups ocultos. Não se esqueça de verificar o céu.

Doomsday cai fora



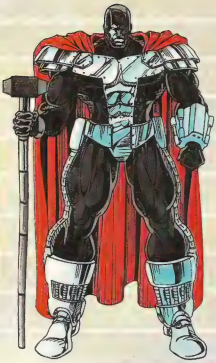
Após derrotar Sentinel, Cyborg encontra Doomsday, que após este terdestruído o Superman. Entre no mundo de Doomsday jogando seu corpo no espaço. Poderia o Cyborg ser o Superman?

Lance mão de um ataque aéreo

Você vai enfrentar inimigos aéreos e terrestres durante o jogo. Elimine primeiro os inimigos aéreos e só depois se ocupe dos terrestres.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

DETONADO



Fase 4

O Homem de Aço

O CHEFE

Não existe forma mais rápida e fácil de derrotar o Homem de Aço Chefe. Use uma combinação de todos os ataques e mantenha-se em movimento. Se você ficar parado por muito tempo, o martelo do Homem de Aço vai feri-lo.

Pegue o Power-up

Voe até o topo do edifício de tijolo no início da fase 4 para coletar o power-up escondido lá.

Inimigos Aéreos

Os inimigos aéreos só conseguem atirar para baixo. Use essa tática quando enfrentar vários voadores. Elimine primeiro os inimigos em alturas mais elevadas, depois vá descendo. Espere alguns segundos depois de derrubar um desses voadores para ver se não virá outro substituí-lo.

Controle de Tráfego

A forma mais fácil para se remover os passageiros de seus veículos é usar a sua habilidade especial. Derrube o piloto para provocar a queda do que o veículo. Depois disso, você pode dar uma tremenda surra neles ou até mesmo arremessar o veículo batido em cima dos passageiros. Só tome o cuidado de não ficar por perto!!

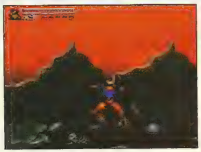
Mais larvas

As larvas voadoras atacam de novo na fase 5. Como na fase 3, destruir quatro larvas dá direito a uma barra de vida. Esses atacam com mais rapido. Atenção ao recolher seus power-ups, elas atacam neste ponto.

Bombas

Quando bombas começarem a cair, mova-se para a direção em que onde elas vão. Em geral, o padrão é duas à direita e duas à esquerda, repetidamente. Movimente-se para que não explodam seus miolos.

Atenção às Minas



Durante todo o jogo há o perigo de se encontrar um terreno minado que pode causar danos. As minas parecem semi-círculos saindo do solo. Elimine a mina e o inimigo, atraindo-o para o terreno minado ou atirando algo nela.

Fase 5

Cyborg

O CHEFE

É bastante simples derrotar o Cyborg Chefe. Use o Diving Kick do Eradicator para cansar o vilão e quando a barra de vida do Cyborg estiver baixa, siga este movimento para cima com seu Ataque Especial.

Fase 6

Ainda Cyborg

O CHEFE

Alguns cyborgs não aprendem nunca. Derrotar o Cyborg Chefe na 2ª etapa envolve uma combinação direta do Diving Punch do Superboy, seguido pelo Ataque Especial quando a barra de vida do Cyborg estiver baixa.

Fase 7

Ataque de larvas

Algumas dessas larvas voadoras atacam quando você tenta retirar o míssil. Por cada par destruído, você recebe um bônus na Barra de Vida.

Fase 8

Mísseis Inimigos

Ataque estes pontos para destruir o míssil.

Fase 9

Dê a este chefe um troco destruindo primeiro a arma em cima da sua cabeça e, em seguida, a que está embaixo. Interrompa o feixe de energia que sai dos olhos dele para destruí-lo de uma vez por todas.

Portões Elétricos

Espere até que os portões de alta potência sejam desativados. Depois passe por um de cada vez. Se tentar passar por mais de um portão de uma só vez, vai acabar virando churrasquinho.

Evite Problemas

Destrua as três esferas cortadas em triângulo o mais rápido possível quando elas começarem a ameaçar. Elas costumam distraí-lo ou atirar em você, freqüentemente derrubando-o de forma perigosa.

Fase 10

O RETORNO DE SUPERMAN

Cyborg enfrenta a Justiça

Cyborg enfrenta o Superboy e o Homem de Aço. Ele tenta destruir os dois com um flash de energia.

O flash faz com que o Homem de Aço se choque com o Superboy e a energia causa uma metamorfose neles e...

... o Superman renasce.

Cyborg

Para o confronto final, o Cyborg traz uma nova arma.. a Granada do Cyborg. Não dê chance a ele de utilizá-la se quiser sobreviver ao confronto. Este movimento é todo o necessário para derrotá-lo, mas, se você tiver alguns Ground Thumpers, use-os. Quando ele acabar, acabou. Ou não? Cyborg parece estar acabado, mas levanta mais uma vez. Acerte um poderoso soco uppercut nele para destruí-lo e salvar Metrópolis e o mundo.

DUNE II

DETONADO

Os orfãos de **Sim City** há muito esperam um bom jogo que reúna estratégia e raciocínio. Bem, essa espera pode ter chegado ao fim. **Dune - The Battle of Arrakis** reúne esses dois ingredientes na dose ideal. O objetivo é conquistar o planeta Dune. Para isso, você pode aliar-se a três exércitos, dos Atreides, dos Ordos ou dos Harkonnens. Independente da sua escolha, as missões são bem parecidas. Nós aqui da ***Super GP*** optamos pelo lado do bem, os Atreides. Todos a postos, a batalha já começou...

O PLANETA DUNA

A superfície de Duna é formada por desertos sem fim. Não há vegetação e nenhuma fonte nativa de água. As poucas partes rochosas são a única possibilidade de construção de prédios no planeta. Duas espécies representam a vida nativa de Duna. Os Fremens e os Sand Worms. A lenda diz que os Fremens são descendentes de uma nave estelar que se chocou com o planeta. Numerosos, eles podem se tornar bons aliados. Os Sand Worms vivem sob a areia e requerem uma atenção especial. Atraídos pelas vibrações da superfície, atacam e devoram humanos e veículos. Como se vê, Duna não pode ser incluído como roteiro de férias, mas há lá um

Os Sand Worms são um verdadeiro pesadelo e quase indestrutíveis. Os Sonic Tanks são a melhor opção de ataque

ingrediente de valor incalculável, um elemento que só pode ser encontrado nesse planeta, o Spice. O Spice torna possível viagens interplanetárias, além de prolongar a vida. Aqueles que consomem Spice regularmente podem viver centenas de anos. Raro e de extremo valor, o Spice é a forma de dinheiro em Dune. O controle do Spice é o sinônimo do poder.

Os campos de Spice têm a cor alaranjada: quanto mais forte a tonalidade, maior a concentração

DICA: O subterrâneo também é rico em Spice. Leve o Spice à tona atirando nas leves elevações

O EXÉRCITO ATREIDE

Velocidade: 72 Km/h
Preço: 150
Armor: leve

Tanque com 3 rodas. O alcance limitado é recompesado pela grande mobilidade

Velocidade: 59 Km/h
Preço: 200
Armor: leve

Mais forte que os Trike e velocidade próxima. Ótimo para destruir launchers inimigos

Velocidade: 32 Km/h
Preço: 300
Armor: médio

Serve para separar o Spice da areia. Quando carregado, retorna sozinho à refinaria, mas pode voltar antes

Velocidade: 36 Km/h
Preço: 900
Armor: médio

Usado para a construção de novas bases. Um MCV equivale a um Construction Yard

Velocidade: 40 Km/h
Preço: 300
Armor: médio

Um tanque de capacidades médias. Lento e de baixa mobilidade. Usado só nas primeiras missões

Velocidade: 48 Km/h
Preço: 450
Armor: médio

Excelente opção de ataque. Seus misseis de longo alcance são ótimos no ataque de turrets inimigos

Velocidade: 32 Km/h
Preço: 600
Armor: forte

O tanque mais poderoso e também o mais lento. Seu melhor uso é na defesa de suas instalações

Velocidade: 44 Km/h
Preço: 600
Armor: médio

The best. Suas ondas de energia causam enormes danos às estruturas e aos sand worms

AS ESTRUTURAS DO PLANETA

As estruturas são idênticas para as três casas (Atreides, Ordos e Harkonnens). O que muda é o tipo de armamento a ser produzido. Os palácios têm opções únicas que variam conforme a casa que você escolheu. Muitas das estruturas só estarão disponíveis em estágios mais avançados.

Preço: zero
Armor: Médio

A estrutura mais importante do jogo. Ela possibilita a construção de novas estruturas. Pode ser reposta caso você tenha um MCV

Preço: 15
Armor: médio

O concreto serve de base para a construção de estruturas. Não pode ser reparado, devendo ser reposto ou abandonado

Preço: 150
Armor: leve

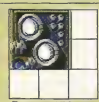
As paredes podem ser usadas como complemento na defesa de suas estruturas. Como o concreto, não há reparo para elas

Preço: 300
Armor: leve

A primeira estrutura a ser construída. Retira energia dos fortes ventos do planeta. Requer cuidados e reparos constantes

Preço: 400
Armor: médio

Importante para a obtenção do Spice. Cada uma vem com um harvester e tem capacidade para armazenar 1000 unidades de Spice



Preço: 150
Armor: leve

Armazena o Spice após a refinaria estar cheia. Atenção: perde-se a produção quando não há local para armazená-la

Preço: 400
Armor: forte

O radar é usado para fins militares. Deve ser construído antes da fábrica de veículos. Sua desativação indica falta de energia

Preço: 125
Armor: forte

Peça importante no jogo. Aparece a partir da missão 5. Diminui a necessidade de tanques na defesa de suas instalações

Preço: 250
Armor: forte

Versão aprimorada de Turret. Seus lança-foguetes de longo alcance servem também como alarme para ataques inimigos

Preço: 300
Armor: médio

Treina novos soldados. Os exércitos capturam estruturas inimigas, desde que elas estejam com seu "damage" vermelho

Preço: 400
Armor: médio

Produz vários tipos de veículos de combate, além de harvesters. Deve ser construída para a conquista de bases inimigas

Preço: 500
Armor: médio

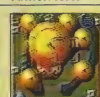
O hi-tech produz reforço aéreo. Também possibilita a construção de armas mais sofisticadas como o sonic tank

Preço: 700
Armor: médio

Repara veículos danificados. Após construir o repair, é bom ter carryalls. Essas naves levam automaticamente os tanques ao reparo

Preço: 500
Armor: forte

Serve para encomendar tanques com maior rapidez e possibilita a construção do palácio (a partir da missão 8)



Preço: 999
Armor: forte

Uma recompensa para aqueles de grande bravura. Fornece tropas especiais que auxiliam no ataque ao inimigo

MEGA

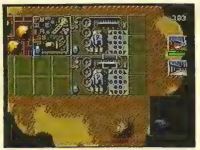
DUNE II

DETONADO

MISSÃO I

O objetivo da primeira missão é simples, juntar mil créditos em Spice. Use essa fase para aprimorar suas técnicas de mineração. Não se preocupe em atacar, apenas defenda-se das fracas investidas inimigas.

DICA: em toda missão, comece construindo um wind trap, em seguida faça duas ou mais refinarias. Defenda-se do eventual ataque inimigo, que na primeira e na segunda fase não chegam a assustar ninguém



DICA: duas refinarias são mais que o suficiente para completar a primeira missão. Após construí-las é só esperar o tempo passar que a tarefa está completa

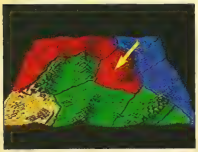
MISSÃO II

Essa missão também não requer grande estratégia militar. Pode ser finalizada de duas formas: juntando 2700 créditos ou destruindo a base dos Ordos, que se encontra à noroeste. O radar é uma boa pedida para certificar-se da movimentação dos Ordos. Caso escolha o ataque construa uma fábrica de veículos. A opção mais fácil é obter os créditos e se defender.

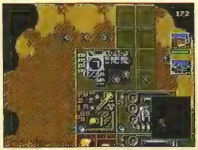
Essas pequenas elevações indicam Spice escondido, atire nelas com um de seus tanques ou soldados. Se já houver Spice na região espere os harvesters limparem a área antes de abrir um novo campo

DICA: cada refinaria comporta até 1000 unidades de spice. Para completar essa fase são necessárias, no mínimo, duas refinarias e um depósito para o Spice

MISSÃO III



Acabou a moleza, chega de ficar se defendendo, é hora de partir para o ataque. Para completar a fase, você deve destruir completamente a base dos Harkonnens que estão causando grandes transtornos na região. Construir uma fábrica de veículos se torna indispensável para o sucesso de sua missão. Os Harkonnens estão localizados à noroeste de sua base.



DICA: organize suas construções. A fábrica de veículos deve ficar do lado que o inimigo ataca. Outras instalações como refinarias, radar etc. devem ficar mais protegidas

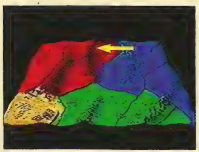
DICA: cuidado com as sand worms. Caso eles destruam seu harvester, reponha-o imediatamente para não correr o risco de ficar sem créditos. Você pode espantá-las com seus tanques. Destruí-las é quase impossível

DICA: o radar permite a construção de tanques mais sofisticados. O ideal é construí-lo antes da fábrica de armas

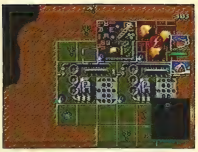
DICA: use os seus trikes (mais veloz), reconheça o terreno e ache as instalações inimigas

DICA: sempre que atacar uma construção inimiga, destrua primeiro o construction yard

MISSÃO IV



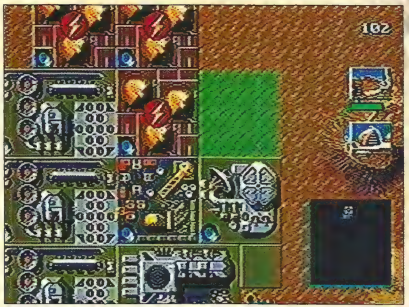
Irados com seu sucesso na missão anterior, os Harkonnens resolveram atacar os seus harvesters. Prevendo uma derrota, eles trouxeram armamentos mais pesados. O jeito é contra-atacar com a mesma moeda. Construa uma fábrica de veículos e dê alguns "upgrades" até que você adquira o direito de produzir tanques mais poderosos. A base inimiga está à sudeste.



Não deixe suas instalações sem energia, os danos são maiores. ***DICA:*** *conserte seus wind traps para uma melhor produção de energia*

DICA: *sem grana, chame de volta seus harvesters, mesmo que não estejam carregados*

DICA: *os "upgrades" fazem com que sejam produzidos veículos de melhor qualidade*

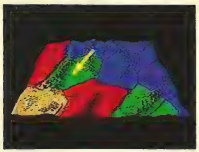


DICA: *construindo no solo, ganha-se tempo e perde-se em danos*

DICA: *use os tanques e harvesters para esmagar os soldados*

DICA: *aqui está o construction yard inimigo. Detone-o*

MISSÃO V

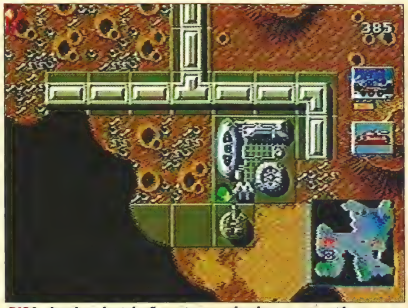


A batalha agora é com os Ordos, que possuem duas bases na região. A base principal, que contém o construction yard, está abaixo de você. A base secundária está mais à esquerda. Nessa fase você ganha novas instalações. Surgem o wall, turrets, repair e o hi-tech (veja detalhes no início da matéria). Nos veículos aparece o launcher (lança misseis), que será de grande importância na conquista do território.

DICA: *observe o terreno antes de construir. Se a base for no canto da tela, é fácil saber o lado a priorizar na defesa*

DICA: *O botão C acelera o movimento do cursor no mapa*

DICA: *os turrets substituem os tanques na defesa de suas instalações. Não economize na sua construção. Mas deixe 1 ou 2 tanques de guarda, em especial no lado em que você nunca espera um ataque...*



DICA: *das duas instalações, ataque primeiro a que contém o construction yard para evitar que os Ordos reconstruam*

Nessa fase surge um dos bons tanques, os launchers, que atacam de longa distância

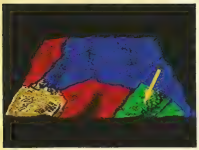
Use os launchers para destruir os turrets inimigos, mas tenha alguns tanques para defesa

MEGA

DUNE II

DETONADO

MISSÃO VI



Só há uma base inimiga que está bem próxima de você. Estranhamente, os harkonnens demoram um pouco para atacar. Use o tempo a seu favor e construa r-turrets para defender-se. Os itens novos são o starport e o siege tank.

DICA: após construir o radar, entre no construction yard e dê um "upgrade". Isso permite a construção de rockets turrets

DICA: no início da fase, tenha mais harvesters do que refinarias

DICA: cuidado ao construir a fábrica de veículos. Dependendo de sua posição, os veículos podem ficam aprisionados

DICA: construa seus r-turrets em conjunto com os convencionais. Assim, você tem cobertura a curta e longa distância

Use o repair movendo seus tanques em sua direção

DICA: ataque o inimigo com launchers pela parte superior

MISSÃO VII

Parece combinado. Quando os harkonnens param, atacam os ordos. São duas bases inimigas, uma do lado inferior esquerdo e outra na parte inferior central (principal). Como no estágio 5, use a geografia e mantenha seus tanques na parte inferior. Nessa fase você ganha um forte aliado, o sonic tank. Para construí-lo é preciso ter um hi-tech, que deve ser protegido a qualquer custo para garantir a produção dos tanques.

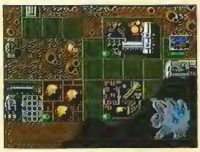
DICA: no começo, obrigue seus harvesters a garimpar esse campo de spice, pois ele logo será destruído pelo ataque harkonnen

DICA: os carryall transportam seus harvesters carregados para as refinarias com uma maior rapidez

DICA: na sua posição não deixe dúvidas sobre o local a ser defendido. Construa seus turrets antes de ser atacado

DICA: os thopters só são detruídos com mísseis. Por isso, o melhor a fazer é construir r-turrets com antecedência

DICA: use o MCV e monte uma base mais próxima ao inimigo



Aqui está o yard inimigo. Use os launchers e detone-a

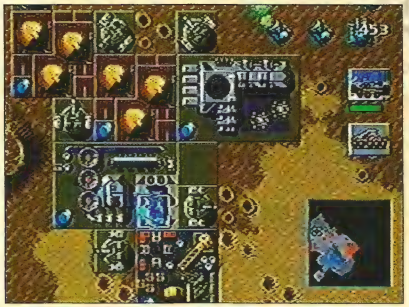
MISSÃO VIII

Ordos e harkonnens uniram suas forças numa última tentativa de impedir seus avanços. O objetivo é destruir por completo os dois inimigos. Os harkonnens estão no canto superior esquerdo. São eles que mais atacam, por isso devem ser destruídos antes. Já os Ordos estão no canto superior direito. Aqui você pode construir a última estrutura, o palácio, que fornece exércitos adicionais.

***DICA:** nesse campo existem sandworms. Para não perder seus tanques, mantenha-os sobre rocha firme*

***DICA:** não se empolgue no ataque. Sempre que possível faça os reparos necessários em suas instalações*

***DICA:** o ataque é pesado. Dê prioridade na construção de turrets e em uma fábrica de veículos*

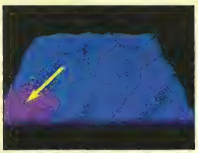


***DICA:** montando uma base nesse local (à sudoeste), você fica cara a cara com os harkonnens*

***DICA:** a seta indica o palácio inimigo. O yard está logo atrás*

***DICA:** detrua os Ordos, atacando pelo lado superior*

MISSÃO IX



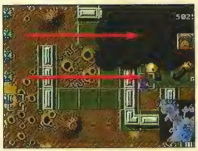
O último deserto de Dune a ser conquistado. A luta é contra as forças do Imperador. A base inimiga é descomunal e ocupa toda a parte superior do cenário. Comece atacando pelo lado esquerdo, onde está localizado o Palácio do Imperador. Em seguida, avance lateralmente, da esquerda para a direita. Por falar em palácios, caso você construa um, vai poupar um bom tempo na conquista do território.

***DICA:** nessa fase é impossível não perder algum harvester para as sandworms. Desde o início ataque-as até destruí-las. No radar elas aparecem como um ponto branco*

***DICA:** na primeira oportunidade construa um pálacio e ganhe mais reforços*

***DICA:** o ataque inicial adversário é feito com thopters. Para sobreviver, são precisos muitos r-turrets*

Consertar periodicamente suas instalações pode parecer chato, mas é bem melhor do que iniciar a missão novamente



***DICA:** comece destruindo o palácio e avance lateralmente até o yard inimigo...*

...após destruí-lo ataque a fábrica de veículos. A vitória está garantida

QUADRINHOS ULTRAPASSAM FRONTEIRA DA TELINHA

Com esta nova invenção a CD-Romix deveria receber o prêmio máximo de estímulo à leitura. Para quem não sabe, a empresa é a pioneira no mercado em um ramo que promete fazer grande sucesso num futuro próximo: CDs de histórias em quadrinho para computadores. O primeiro título a estrear na telinha é Ultraverse Prime, o novo herói indestrutível do pedaço. São 2 opções para se visualizar a história: No modo automático, a narração é feita quadro a quadro. Para resolver este problema, os engenheiros bolaram um sistema em que se acende o quadrinho e o balão (falas dos personagens) na ordem de ação. No modo manual pode-se escolher a página-tela de sua preferência. Muitos efeitos gráficos e sonoros foram adiconados para "temperar" a leitura. Mesmo com todos estes recursos, o lançamento só está fazendo sucesso junto a colecionadores fanáticos. Motivo: o alto preço do CD, na média de US$ 70. Para efeito de comparação, o mesmo gibi em papel custa US$ 4 numa banca americana). A CD-Romix, de olho num maior público, promete baixar este preço para US$ 20 dólares e lançar mais títulos.

Quem quiser rodar esse gibi cibernético precisa de um processador 386 ou mais potente, com monitor Super VGA ou VGA. As placas de som podem ser Sound Blaster, SB Pro, entre outras.

Ultraverse Prime é o novo herói dos quadrinhos e promete muita agitação para quem gosta do gênero

No modo automático, as falas dos personagens surgem acompanhando a sequência da ação

As opções são simples e são explicadas nessa tela

As emoções dos quadrinhos agora na telinha

Os recursos gráficos são de fazer qualquer fã de quadrinhos que se preze babar na camiseta

Algumas páginas apresentam scroll e efeitos especiais. Aqui a parte preta acende no final da ação

SAI UM GIBI MADE IN BRAZIL

O Brasil do tetra parece que ficou mesmo com mania de "Primeiro Mundo". A empresa Trattoria di Frame promete para esse mês o primeiro gibi eletrônico do mercado tupiniquim, **Turma da Cozinha**. A história do gibi é toda narrada, mas o grande destaque fica por conta dos divertidíssimos e desafiadores jogos interativos. Você vai poder inclusive cantar num coral formado pelas frutas da cozinha. Para completar a curtição, cada leitura prepara uma novidade para você. E o final faz lembrar a Rede Globo: é você quem decide. O preço deve ficar por volta de R$ 45. A promessa é de mais títulos.

LAMA, NEVE... NÃO IMPORTA! AQUI SÓ OS BONS VENCEM

Desenvolvida originalmente para o sistema Amiga com o nome de **Lombard Rac Rally**, esta continuação superou as expectativas. Foram melhorados aspectos fundamentais do jogo como controle do carro, gráficos e uma grande novidade para os veteranos neste game - um sistema de navegação digitalizado. Este mecanismo traça linhas da topografia no painel,

Na apresentação você curte um pequeno vídeo com as super máquinas em ação

Para provar que você não é um braço duro, será preciso percorrer pistas do mundo todo

O painel da caranga é sofisticado. Graças a Deus, porque você vai precisar

RALLY

São cinco tipos diferentes de carangas à sua disposição. O desempenho de cada um deles é mais ou menos equivalente. O que conta na hora da verdade é o braço do piloto

O clima não ajuda: há nevascas e desertos

embromação em opções. As escolhas devem ser certas, pois são definitivas. Não há alteração de marchas, troca de chassis ou qualquer acessório no percurso. O bom jipeiro tem que saber controlar o carro com velocidade nas rampas, declives e obstáculos no caminho. Cada dia de corrida consiste em estágios que devem ser completados sem tempo determinado. Vencendo você pode dedicar o tempo que quiser a reparar eventuais danos da caranga. Os concorrentes ultrapassam nas trilhas mais estreitas. Uma dica é treinar nas três trilhas de practice. Na competição, você pode salvar sua posição. Pé na tábua!

Na chuva toda atenção ao volante é pouca. Em cada curva podem surgir os mais comuns e terríveis obstáculos

adiantando tudo o que o espera em mudanças de relevo. Mas, para saber o rumo a tomar, o piloto tem que ler mensagens escritas enquanto dirige. O ideal é uma placa de som para ouvir os avisos do navegador. Como na real RAC, a competição dura 4 dias e noites. Ao contrário de jogos aclamados no estilo (**Formula One Grand Prix** e **Indycar**) aqui não há

FICHA TÉCNICA

Memória Mínima: 640K e 560K em DOS prompt
Processador Mínimo: 386
Velocidade Mínima: 16 MHZ
Hard Disk Mínimo: 10 Mb
Gráficos Mínimo: VGA (256K video RAM)
Placas de Som: Ad-Lib, Sound Blaster, Disney Sound Source
Controles: Teclado, Joystick.

SUPER GP EXPRESS

GOODS

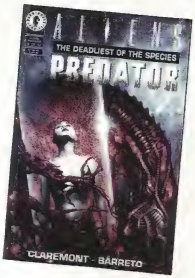
OS NINJA VÃO ÀS ESTRELAS

Não, esta foto não é montagem, nem miragem. Trata-se da mais nova febre que vem agitando o mercado americano, desde o seu lançamento pela Playmates: as tartarugas ninja, versão Jornada nas Estrelas. Os bonecos do capitão Leonardo, do comandante de bordo Donatello, do chefe de engenharia Michelangelo e do chefe médico Raphael, os quatro heróis ninja, são numerados e vêm caracterizados com acessórios e cards inspirados na série Star Trek. Saca só no novo visual venusiano de Donatello! Ficou com aquele ar gélido, impassível, igualzinho a cara do doutor Spok. Cada idéia...

HQ

ALIEN VERSUS PREDADOR

Desde 1991, o argumento do filme Alien Versus Predator está trancado nos arquivos da 20th Century Fox. A empresa atribui à falta de tempo e grana as dificuldades para produzir o título. O roteiro de Peter Briggs traz lado a lado os dois dos monstros mais famosos do cinema. Com o nome de *Alien Vs Predator: The Hunt*, Briggs inspirou-se em parte na história de



Randy Stradleys, da série original da Dark Horse Comics. A história é uma ficção empolgante sobre o confronto das duas raças alienígenas, com novas espécies de aliens e os mais diversificados atributos físicos dados ao Predador. Enquanto o filme não sai, a Dark Horse fatura com os leitores da série de gibis, feita pela dupla Christopher Claremont (escritor) e Eduardo Barreto (arte) . Pelo visto, a Fox ainda não sacou que está com o ás na manga!!

O último capítulo de Alien deve encerrar a série com chave de ouro. Espera-se que Sigourney Weaver faça o papel principal

HQ

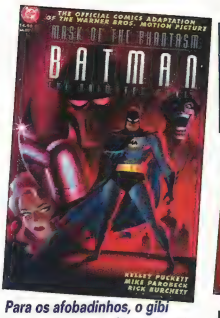
BATMAN & PUNISHER: MIX EM HQ

A palavra de ordem nas grandes editoras americanas de quadrinhos é crossover, ou seja, o cruzamento de diferentes personagens, heróis e bandidos numa mesma história. Essa técnica, muito utilizada nos anos 50, causa verdadeiro frisson entre os maníacos por HQs até hoje. Podemos destacar os clássicos Superman/Spiderman, de 1976, Batman/ Hulk e, mais recentemente, X-Men/Teen Titans. A grande expectativa é o lançamento de Batman/Punisher: Lake of Fire, pela DC Comics. São duas histórias feitas por um time de primeira: Denny O'Neil (escritor) e Barry Kitson (arte). No primeiro gibi a dupla de heróis se une para impedir o plano de Jigsaw de envenenar o depósito de água de Gotham City. O segundo, em acabamento, será com o Coringa. O crossover Batman/Punisher promete ser bem mais emocionante que Batman/Spawn.

DESENHO

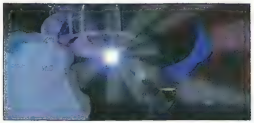
NOVO BATMAN CHEGA AO VÍDEO

A Warner prepara-se para lançar nas locadoras um desenho que está levando multidões de teens ao cinema nos EUA. O responsável por essa acorrida é o desenho animado **Batman, The Mask of The Phantasm**. Baseado nas famosas Animated Series, o filme segue o estilo de traços "duros", impondo um visual nem dark. Assista, pois é melhor que o filme. Na esteira deste sucesso de bilheteria, a DC Comics já providenciou uma HQ especial do filme. Em capa-dura e um acabamento raro de se encontrar em revistas de quadrinhos, e pode ser encontrada nas melhores bancas.



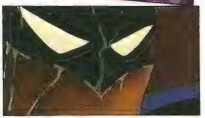
Para os afobadinhos, o gibi com a história do filme já está à venda por aqui

A trama é bem original, com direito a love story de Bruce Wayne



Como se já não bastassem os inimigos, Batman tem que se virar com a policia

Quem será o misterioso fantasma da máscara?



Batman e Coringa, inimigos até a morte

As bat-gerigonças do homem morcego não poderiam estar ausentes

CINEMA

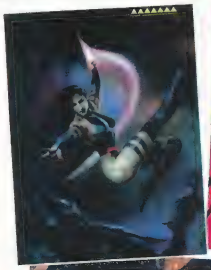
MORTAL KOMBAT EM HOLLYWOOD

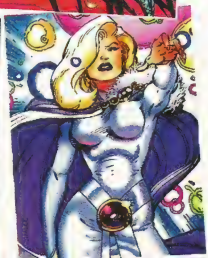
Os cinéfilos em geral podem se preparar para uma das melhores safras hollywoodianas da história. Tem gênero para todos os gostos. O grande destaque, porém, fica com a versão para cinema de um dos maiores clássicos da história do videogame: Mortal Kombat, com direção de Paul Anderson. O elenco e a data de lançamento ainda não estão confirmados, mas a Academia já pode ir reservando alguns Oscars, porque essa onda tem tudo para pegar...

CARDS

HERÓIS EM PÁGINA INTEIRA

Depois do sucesso dos Cards Comics, cartões avulsos com desenho e ficha técnica dos heróis, a Marvel lança em formato HQ uma coleção só de ilustrações de página inteira. Cada página equivale a um mini-poster. A coleção já está sendo rotulada de arte-pop! Na série Masterpieces são 30 personagens do universo Marvel (Hulk, Spiderman, Capitain America). A X-Men é assinada pelo aclamado cartunista Jim Lee.





FINAL STAGE

Se esse jogo já era um "hit" antes da copa, imagine agora, numa versão totalmente nova e com o Brasil tetracampeão. Febre total aqui na redação. Para se ter uma idéia, essa foi a primeira página a ser concluída. O difícil foi convencer a moçada que ainda restavam outras 83 páginas para fazer.

WOLRD CUP

O World Cup segue o modelo da última Copa do Mundo. A primeira fase é classificatória e cada vitória vale 3 pontos. A segunda é eliminatória e, em caso de empate, há a disputa de pênaltis. O time mais forte ainda é a Alemanha, mas isso deve ser mudado na próxima versão.

ASIA CUP

A Copa dos pernas de pau é mais difícil do que parece. Uma coisa é jogar com times como Brasil e Alemanha. Aqui, essa moleza não existe, o seu time tem de ser o Japão. O objetivo é conseguir uma vaga na copa. Os adversários são exóticos, entre eles: Sri Lanka e Bangladesh.

LEAGUE CUP

Na Liga Mundial participa quem quer. O gostoso é concorrer com todas as seleções. Isso exige paciência, afinal você terá que dar "skip" em todos os jogos. Vale a pena. No final confira as estatísticas e verifique o seu desempenho. Aqui não teve time para a seleção canarinho.

A final com a Holanda teve direito a gol de placa

Pelos participantes já se nota que vai ser duro sair gol

Bolas brancas para vitória, pretas para derrotas

A Alemanha ainda emplacou o artilheiro, Klismann

A segunda fase é turno e returno. Vale uma vaga na Copa

O Brasil ganha fácil, com diferença de 17 pontos

Em qualquer nível é o mesmo. Nada de final, só os créditos

Após os créditos, uma foto do "esquadrão" japonês

O artilheiro? Claro, nosso camisa 11, o Romário

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 6 - SETEMBRO DE 1994

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Marcelo Morales
Editor Assistente: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Supervisor de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Blaisi Oliveira, Spencer Stachi*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Chico Barbosa, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

AVENGERS
NÃO SE FAZ MAIS HERÓIS COMO ANTIGAMENTE.
SPEED RACER
SEGUNDA A SEXTA, 16h00 E 0h00. DOMINGOS, 11h30, NA
MTV
MUSIC TELEVISION
mtv Brasil 1934

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

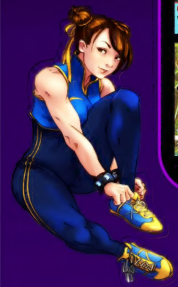
Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *crimsonphoenix*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br